Blues Brothers 2000 • The World is Not Enough • Army Men: Air Combat

Nintendo 64
GAME BOY COLOR
vormals 64 POWER

Ausgabe 5/2000

big.N

Für alle Nintendo-Besitzer

SENSATIONELL!

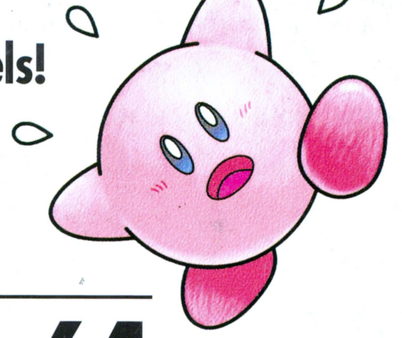
Pokémon Snap™

Snap sie dir alle!

Tarzan
Herrscher des Dschungels!

Kirby 64
Endlich ist er da!

Battlezone 64
Hunde, wollt ihr ewig leben?



PLUS!

4 Riesenfeatures



20 Seiten Game Boy als Heft im Heft

AUSSERDEM IM TEST: GOLF KING • DIE 24 STUNDEN VON LE MANS • SWING! • GTA • RAMPAGE 2 • DISNEY'S DINOSAUR • STAR OCEAN: BLUE SPHERE • TYRANNOSAURUS TEX • ALL STAR TENNIS 2000 • TOM & JERRY

Pokémon Snap™

Snap sie dir alle!





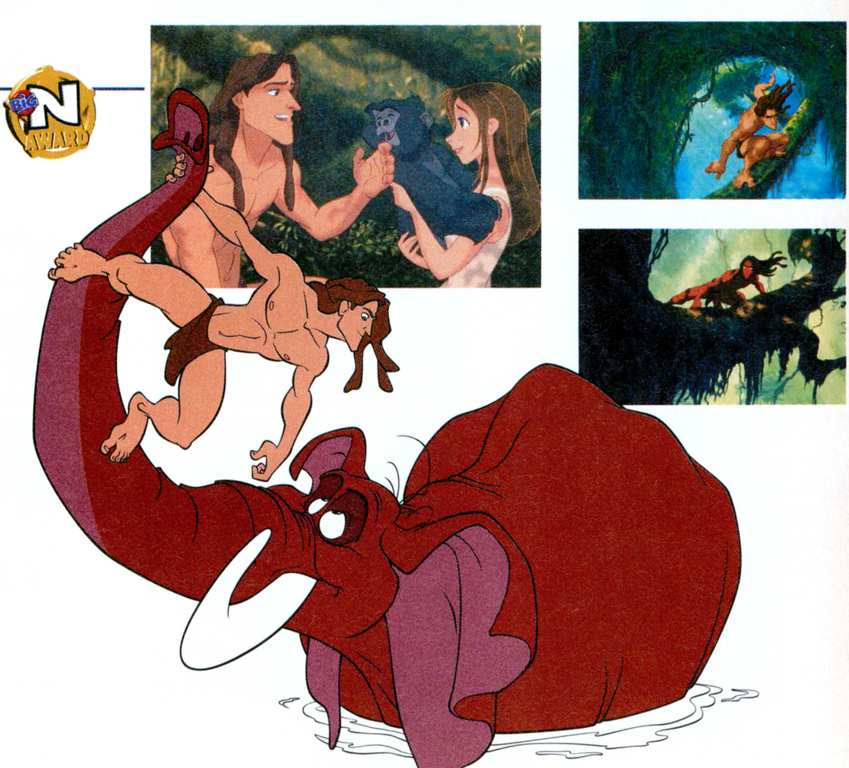






Tests









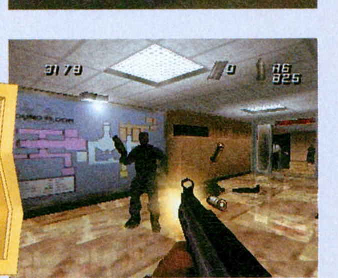
Seite ▶88



Rubriken

Previews











big.BOY
Für alle Game Boy Color-Besitzer
Ab Seite ▶85

Features



Mach mit!

Geschockt von Nintendos völlig unverständlicher Ankündigung, *Pokémon Snap* in Deutschland nicht herauszubringen, haben wir in unsere privates Importarchiv gegriffen und diese Software-Perle flugs hervorgezogen. Den so entstandenen Test findest du ab Seite 38 - denn wenn nicht jetzt, wann dann? Und was bringt uns diese Aktion? Nicht viel, solange Nintendo nicht bereit ist, seine Einstellung zu ändern und das Spiel doch noch bei uns zu veröffentlichen. Deshalb wollen wir eure Meinung: Wollt ihr *Pokémon Snap*? Falls ja, beteiligt euch an unserer Initiative im Rahmen des Tests. Ihr könnt schreiben, faxen oder eine E-Mail an die Posthütte senden, die gesammelten Zuschriften werden von uns in eurem Namen an Nintendo überreicht. Über den Ausgang dieser Initiative werden wir euch natürlich auf dem Laufenden halten. Einsendeschluss für diese Aktion ist der 31. Mai 2000. Apropos, Einsendeschluss: Wegen der großen Resonanz haben wir den Einsendeschluss für die Leser-Awards verlängert, ihr könnt noch bis zum 15. Mai eure Stimmen abgeben.

Ansonsten fiebert die Redaktion dem zweiten großen Titel entgegen, der offiziell nicht in Deutschland erscheinen wird. Trotzdem wird es sich Nintendo nicht nehmen lassen, *Perfect Dark* auch der deutschen Fachpresse in einer PAL-Version ausführlich vorzustellen. Den nicht minder ausführlichen Test und mögliche Bezugsquellen findet ihr in unserer nächsten Ausgabe. Bis dahin viel Spaß mit der vielleicht besten big.N aller Zeiten wünschen

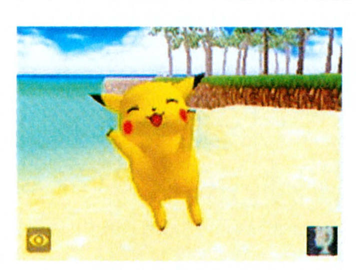
Martin Mirbach & Florian Seidel

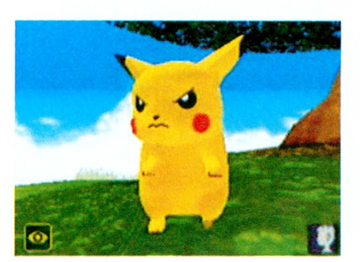
News

Pikachu lernt Englisch!

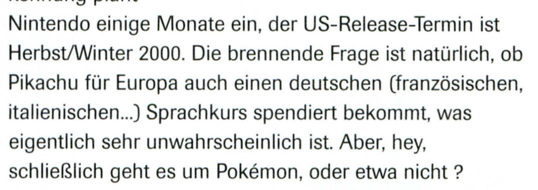
Das erste N64-Spiel mit Spracheingabe auch für Amerika

Eigentlich sind Pokémon ja geradezu ein Synonym für ungewöhnliche Ideen. Aber selbst gegen ein Fotosafari-Adventure sieht *Pikachu Genki Dechu* ziemlich skurril aus. Per Headset, über Controller-Port angeschlossen, können Pokémon-Maniacs sich mit einem virtuellen Pikachu unterhalten, ihn beschimpfen, loben oder mit ihm Späße treiben. Der gelbe Knuffel reagiert auf eine große Anzahl von Wörtern und Befehlen - bislang aber nur auf japanisch! Kürzlich wurde eine amerikanische Version der Plauderei erst unter dem kryptischen Titel *Pikachu VRS* (Voice Recognition System) und jetzt unter einem aussprachefreundlicheren *Hey you, Pikachu*! angekündigt. Sicherlich ist es nicht risikofrei, ein solch "japanisches Spiel" im Westen zu veröffentlichen, aber schließlich sind Nintendos Pokémon ja ein Erfolgsgarant. Für die Überarbeitung der Spracher-kennung plant Nintendo einige Monate ein, der US-Release-Termin ist Herbst/Winter 2000. Die brennende Frage ist natürlich, ob Pikachu für Europa auch einen deutschen (französischen, italienischen...) Sprachkurs spendiert bekommt, was eigentlich sehr unwahrscheinlich ist. Aber, hey, schließlich geht es um Pokémon, oder etwa nicht ?





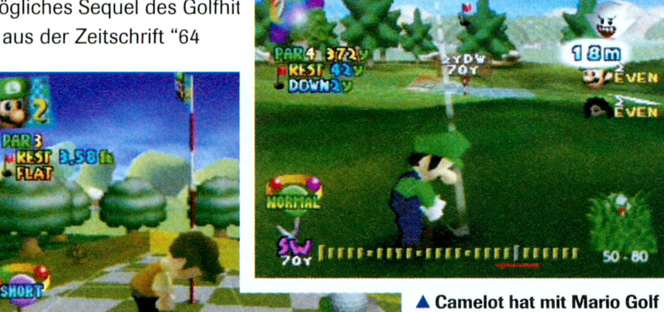
▲ **Je nach Zuspruch ändert sich Pikachus Laune.**



Camelot setzt weiterhin auf das Transfer Pak

Mario Golf-Hersteller kündigt neue Titel an

Nachdem das Transfer Pak mit *Pokémon Stadium* nun auch bei uns erhältlich ist, eröffnen die *Mario Golf*-Spiele (GB und N64) in ihrer Kombination ganz neue Möglichkeiten. Nun kündigte Entwickler Camelot ein weiteres N64-Spiel an, das mit einem Game Boy-Titel gleichen Namens (ebenfalls in Arbeit) zusammenarbeiten soll. Wurde erst über ein mögliches Sequel des Golfhit spekuliert, erfuhr man aus der Zeitschrift "64 Dreams", in der Nintendos PR-Manager Fragen beantwortet, dass es sich um einen komplett neuen Titel handeln wird, der auch einen Vierspielermodus enthält.



▲ **Camelot hat mit Mario Golf die Messlatte ziemlich hoch angesetzt.**

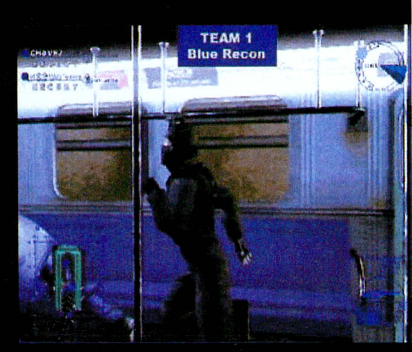


Seite ▶ 08: Perfect Dark

Cineastische Action in technischer Perfektion

Neues von Saffire

Saffire überschlägt sich geradezu mit Ankündigungen für neue Konsolen. Seit kurzem gibt es im Internet auch schon ein Video zu dem geplanten Dolphin-Shooter zu sehen, den wir in der letzten Ausgabe bereits erwähnt hatten. Es handelt sich um ein Antiterror-Spiel im Stil von *Rainbow Six* (nicht umsonst ist auch Redstorm Entertainment an der Entwicklung beteiligt). Die zweiminütige Videosequenz im Stil eines Film-Trailers wartet mit beeindruckenden Szenarios auf, in denen ein Kampfeinsatz in einem U-Bahn-Schacht gezeigt wird. Über das Dach eines fahrenden Zuges schleichen sich Soldaten an, um Geiselnehmer im Inneren unschädlich zu machen, während ein anderer Teil des Teams daran arbeitet, eine Bombe an der Lok zu entschärfen und Zugwaggons abzukoppeln. Auch wenn das Video nicht mit dem eigentlichen Entwicklungs-Kit erstellt wurde und nur dazu dient zu demonstrieren, an was man gerade arbeite, wird die technische Komponente mit einiger Sicherheit revolutionär. Die richtige Taktik soll in Saffires Shooter eine ebenso große Rolle spielen wie der schnelle Umgang mit der Waffe.



▲ **Gehört mittlerweile zu jedem teureren Actionfilm: eine Feuerwalze in engen Gängen!**

Die harte Welt des Motorsports

Brian Mason fährt Excitebike ins Ziel

Nintendo wird erwachsen und sucht nach neuen Medien, um Spiele zu promoten. Für *Excitebike 64* wurde der AMA Motocross-Fahrer Brian "Flyin'" Mason gesponsort. Brian ist schon ein Fan des original *Excitebike* auf NES gewesen, welches ihn nach eigener Aussage erst dazu inspiriert hat, Rennsport zu betreiben. Er fährt von nun an mit der Nummer 64 die fünf letzten Rennen der Saison. *Excitebike 64* dagegen rückt seiner Vollendung näher und es werden immer weitere Einzelheiten bekannt: Ähnlich wie beim NES-Klassiker soll keine realistische Motorradsimulation geboten werden, sondern ein leicht erlernbares Fun-Spiel. Die Maschinen lassen sich ungemein simpel steuern, so dass man in kürzester Zeit die wildesten Stunts ausüben kann. Die Grafik kann sich wirklich sehen lassen. Wenn dann auch noch die Frame-Rate konstant bleibt, wird aus *Excitebike 64* ein echter Augenschmaus, mit dem eine neue Generation zukünftiger Motorradchampions aufwachsen kann.



◀ **Verdammt gute Grafik, nicht wahr?**

Was es nicht so alles gibt

Der 1. April hat wieder zugeschlagen

Auch am Internet ging der 1. April nicht spurlos vorüber. Ganz besonders betroffen war davon auch unsere Konsolenwelt. Viele Fakes wurden wirklich gelungen umgesetzt, um möglichst viele Surfer von ihrer Echtheit zu überzeugen. Konsolen-Net wusste zum Beispiel vom Aussteigen Miyamotos bei Nintendo zu berichten. Der Starentwickler sei von der Entscheidung des Konzerns enttäuscht, Dolphin zu vergessen und nur noch Game Boy-Spiele zu veröffentlichen. Gelungen kann man eine Zusatz-CD für den PC-Hit *Half Life* nennen, mit dem man neuere Versionen von älteren N64 Deathmatch-Modi nachspielen darf. Eine deutsche Seite behauptete, in Japan hätte ein Videospielemagazin versehentlich die Vollversion von *King of Fighters 99 Evolution* auf die Heft-CD gepresst. Als Quelle wurde hierbei eine komplett japanische Seite genannt, so dass kaum ein Europäer die Echtheit der Info überprüfen konnte. Ach, noch etwas: Nintendo werde den Dolphin nicht veröffentlichen, da Sony die PS2 in Europa und USA überraschend für nächste Woche angekündigt hat. Also alles in allem ein Tag voll neuer Erfahrungen.



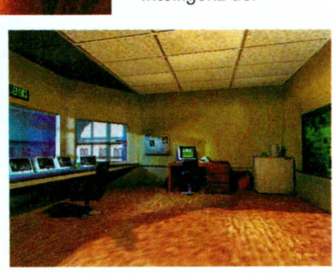


▲ **Glaubwürdig! Doch! Das ist übrigens aus Half Life!**

Eine verlockende Falle für alle Dolphin-Spieler

Neues von Nintendos Hoffnungsträger

Picassio ist bereits seit einigen Monaten angekündigt und verspricht, mit innovativem Gameplay und technischer Brillanz ganz vorne in der Liga der "Beyond-Spiele" mitzuspielen. Die Hintergrundgeschichte klingt ganz nach einem klassischen Thriller: Ein reicher Playboy will eine Wette mit einem befreundeten Milliardär gewinnen, indem er die bedeutendsten Kunstschätze der Geschichte in seinen Besitz bringt. Da dies auf legalem Wege recht mühsam ist und man mit einigen Milliarden auf dem Bankkonto die eine oder andere zusätzliche Option offen hat, wird kurzerhand ein professioneller Einbrecher angeworben. Der Wettpartner, nicht scharf darauf zu verlieren, heuert ebenfalls einen Meisterdieb an, mit dem Auftrag, die Absichten seines "Kollegen" zunichte zu machen. Als unsichtbarer Schattenmann musst du also bei deinen Einstiegen in die bedeutendsten Museen der Welt auch auf die Konkurrenz achten, die dir gnadenlos in den Rücken fallen kann. Besonderen Wert legt Entwickler Promethean Design auf die künstliche Intelligenz der



▲ **An solch schönen Orten muss sich der (noch) namenlose Meisterdieb einschleichen.**

Wachen, die angeblich neue Maßstäbe setzen soll. Daneben gibt es all das wunderbare High-Tech-Equipment zu sehen, das bei so einem Spiel erwartet wird (Nachtsichtgerät, Kameras, Armbrust...). *Picassio* scheint sich zu einem echten Kaufgrund für den Dolphin zu entwickeln, auch wenn es möglicherweise auch für andere Konsolen erscheint. 2001 wird ein gutes Jahr!

Cruis'n USA, Cruis'n World, Cruis'n Universe?

Midways beliebte Autosportserie geht in die dritte Runde

Cruis'n USA und *Cruis'n World* waren nicht gerade Meisterwerke der Videospielgeschichte. Inwieweit man sich also auf ein Spiel mit dem klangvollen Namen *Cruis'n Exotica* freuen soll, bleibt dahingestellt. Da Midways Arcade-Rennspiele aber schon seit jeher Münzfänger in allen Spielhallen waren, wird auch beim neuesten Ableger mit genug finanziellem Erfolg gerechnet, um gleich an der N64-Version zu arbeiten. *Cruis'n Exotica* wird erklärtermaßen ein Fun-Spiel. Wer sich daran nicht stört, bekommt viele erstaunliche Features geboten, die den Titel zu einem der würdigen Vertreter dieses Genres machen sollen. Midway verspricht zwölf neue Strecken, angefangen von eher konservativen Locations wie einem Gletscher in Alaska bis zu - hier kommt das *Exotica* ins Spiel - den Straßen von Atlantis oder dem Planeten Mars. Die detailliert gerenderten Wagen werden sich individuell bearbeiten lassen, sogar die virtuellen Fahrer müssen nicht im Default-Zustand belassen werden. Mit Sicherheit ist Midways neueste Kreation das bislang ambitionierteste Projekt der Serie. Mit etwas Glück wird auch noch ein ordentliches Spiel daraus. Neues gibt's spätestens bei der E3.



▲ **Midway gibt sich anscheinend Mühe, frühere Schlappen wettzumachen!**



▲ **Solch nette Hintergrundaktionen wie hier mit Flipper gibt es im Spiel oft.**

Dunkelheit über Las Vegas

Die Perfect Dark-Premiere-Party

Dass *Perfect Dark* nie offiziell in Deutschland erscheinen wird, haben wir euch schon mitgeteilt. Dem Interesse an Rares mutmaßlichem Meisterwerk tut dies jedoch keinen Abbruch. Am 24. März fand in Las Vegas, sicher nicht zufällig einige Kilometer von Area 51 entfernt, eine offizielle *Perfect Dark*-Party statt, bei der Nintendo einige Erklärungen abgab. Die Scheinfirma Datadyne, über die wir in der letzten Ausgabe berichtet hatten, war ebenso Teil der Werbekampagne wie die "echte" Homepage www.perfectdark.com. Nintendo präsentierte neben vielen Joanna Dark-Models den ersten amerikanischen Werbespot und zeigte auf großen Bildschirmen neue Ausschnitte aus dem Spiel. Und brandheiße News gibt's natürlich auch: Neben einem Kooperationsmodus (ja, genau das, was *Turok 3* derzeit Schwierigkeiten bereitet) wird Rares Actionspiel auch eine Spielvariante enthalten, bei der ein zweiter Player - im Rahmen des "normalen" Story-Modus - zufällig in den Körper einer Wache versetzt wird, mit der Aufgabe, Joanna aufzuhalten. Wurde die Figur besiegt, schlüpft der Spieler sofort in den nächsten Gegner, erneut bereit, sich mit der Agentin zu messen. Eine interessante Idee, die mit Sicherheit in Zukunft noch oft kopiert werden wird. Es lohnt sich also, *Perfect Dark* trotz gecanceltem Deutschland-Release nicht aus den Augen zu verlieren! Ob die inzwischen haushohen Erwartungen aber überhaupt noch erfüllt werden können, erfahrt ihr in unserem Test in der nächsten Ausgabe.





▲ **Yeah! Nintendo hat mehr zu bieten als dicke Klempner und Schildkröten!**

Neue Konsole von Indrema

Der Krieg der nächsten Konsolengeneration wird noch härter werden

Neben dem Dreamcast, der PS2, dem Dolphin, der X-Box und, nicht zu vergessen, dem Nuon wird zumindest in Amerika noch eine sechste "Beyond-Konsole" erscheinen. Die recht unbekannte amerikanische Firma Indrema veröffentlichte erste Infos zur Indrema L600E (Arbeitstitel). Die Konsole wird auf dem Betriebssystem Linux basieren und soll mit einer Taktfrequenz von 600 MHz angeblich noch um einiges leistungsstärker als Microsofts X-Box werden. Geplant sind neben Online-Fähigkeiten auch ein eingebauter DVD-Spieler, ein MP3-Player und ein TV-System. Die Frage ist nur, wie der Markt Platz für *noch* eine weitere Spieleplattform bieten soll!

▲ **Und noch eine Konsole! Wie soll das nur gutgehen?**

Rettungsring für das 64DD

Miyamoto spricht über sein neues, altes Aufzuchtspiel

Cabbage ist der Name eines 64DD-Spiels, an dem bereits seit vier Jahren gearbeitet wird. Es handelt sich dabei wieder einmal um ein Aufzuchtspiel. Das Besondere an diesem Titel ist laut Nintendos Mastermind Shigeru Miyamoto, dass die Uhr intern weiterläuft, auch wenn die Konsole ausgeschaltet wird. Konkret bedeutet das, dass die ominösen Wesen, um die es sich in *Cabbage* dreht, ständig weiterwachsen, ganz unabhängig von der Spielzeit. Per GB-Adapter können sie mitgenommen und unterwegs erzogen werden. Ein neuer *Pokémon*-Verschitt als Rettungsanker für das kränkelnde Zusatzlaufwerk? Sollte das Spiel tatsächlich einen ähnlichen Hype auslösen, würde es zumindest niemand außerhalb Japans bemerken.



Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der wichtigsten kommenden Neuerscheinungen.

AirBoardin` USA

Genre: Action
Hersteller: Human
Vertrieb: Agetec
Erscheint: 3. Quartal

Army Men: Air Combat

Genre: Action
Hersteller: 3DO
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: 2. Quartal

Aidyn Chronicles – The First Mage

Genre: Rollenspiel
Hersteller: H2O
Vertrieb: THQ
Erscheint: August

Banjo-Tooie

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 4. Quartal

Bass Tsuri

Genre: Simulation
Hersteller: Shigesato Itoi
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: n.n.b.

Big Mountain

Genre: Action
Hersteller: South Peak Interactive
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 3. Quartal

Blades of Steel 2000

Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheint: n.n.b.

Bomberman 64: The Second Attack

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: n.n.b.

Blues Brothers 2000

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Titus
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: 2. Quartal

Cruis'n Exotica

Genre: Rennspiel
Hersteller: Midway
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 3. Quartal

Dragon Sword

Genre: Beat'em-Up
Hersteller: MGM Interactive
Vertrieb: Interactive Studios
Erscheint: 2. Quartal

Duck Dodgers

Genre: Rennspiel
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: Juni

Earthbound 64

Genre: Rollenspiel
Hersteller: HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2. Quartal

Eternal Darkness

Genre: Action
Hersteller: Silicon Knights
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Halbjahr

Excite Bike

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Harrier 2001

Genre: Action
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Paradigm
Erscheint: 2. Quartal

Hercules

Genre: Adventure
Hersteller: Titus
Vertrieb: Titus
Erscheint: 2000

Hype – The Time Quest

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erscheint: 2000

Glover 2

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Intelligent Systems
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Quartal

Indy Racing League

Genre: Rennspiel
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: GT Interactive
Erscheint: 2. Quartal

ISS 2000

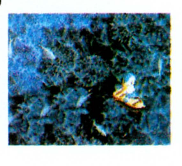
Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheint: Mai

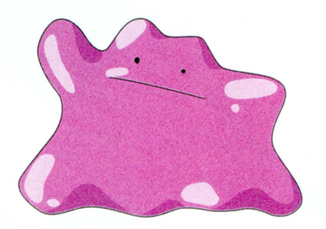
Jikkyou Pawapurokun Puroyakyuu 2000

Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheint: Mai

Kirby 64

Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Legend of the Sea King

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Victor Int. Soft
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: n.n.b.



Mario Party 2



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: Juni

Mini Racers



Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Monopoly



Genre: Brettspiel
Hersteller: Hasbro Interactive
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Quartal

Mysterious Dungeon



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Chunsoft
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: n.n.b.

Perfect Dark



Genre: Action
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: Nicht!

Pokémon Snap



Genre: Action
Hersteller: Nintendo/HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: Nicht!

Rally Challenge 2000



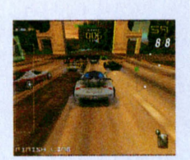
Genre: Rennspiel
Hersteller: Genki
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 3. Quartal

Resident Evil Zero



Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Virgin
Erscheint: Sommer

San Francisco Rush 2049



Genre: Rennspiel
Hersteller: Atari Games
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Quartal

Spiderman



Genre: Action
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: 2. Quartal

StarCraft 64



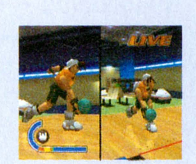
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 3. Quartal

Stunt Racer 3000



Genre: Rennspiel
Hersteller: Boss Studios
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2000

Super Bowling



Genre: Sportspiel
Hersteller: Athena
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2000

Super Mario Adventure



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Taz Express



Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: Mai

The world is not enough



Genre: Action
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: Electronic Arts
Erscheint: 4. Quartal

Tony Hawk's Pro Skater 2



Genre: Sportspiel
Hersteller: Neversoft
Vertrieb: Activision
Erscheint: 4. Quartal

Transformers: Beast Wars Transmetals



Genre: Beat'em-Up
Hersteller: BAM Entert.
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 3. Quartal

Turok 3



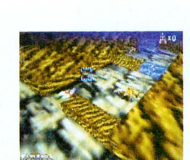
Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Iguana West
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: 4. Quartal

Twelve Tales: Conker 64



Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Viewpoint 2064



Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Sammy
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2000

X-Men



Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: Sommer

Saffire



Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: 4. Quartal

Zelda Gaiden



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000





big.N in Japan

Die Tokyo Game Show fand traditionell ohne Nintendo statt – was nicht bedeutet, dass es nichts Neues gibt!

Etwa eine Dreiviertelstunde Zugfahrt östlich von Tokio, in der Provinz Chiba, liegt das Nippon Convention Center, auch bekannt unter dem Begriff "Makuhari Messe". In den insgesamt rund 54.000 Quadratmeter Ausstellungsfläche umfassenden Messehallen 1 bis 8 findet zweimal im Jahr die Tokyo Game Show statt; im Frühjahr die TGS Spring, im Herbst die TGS Autumn. Im Gegensatz zu anderen großen Computer- und Videospielmessen, wie der E3 in Los Angeles oder der ECTS in London, ist die TGS keine reine Fachmesse. Während sich am ersten Messetag zwar ausschließlich registrierte Journalisten, Händler und Entwickler in den Hallen tummeln, dürfen an den beiden restlichen Tagen auch gewöhnliche Interessenten die heiligen Hallen betreten – vorausgesetzt sie sind bereit, einen Obolus von umgerechnet rund 24 Mark an den Veranstalter zu entrichten.

Das traditionelle Fernbleiben von Nintendo überraschte im Grunde genommen niemanden, auch wenn man sich langsam aber sicher fragt, warum der einstige Branchenführer aus Kyoto eine solch große und wichtige Veranstaltung sponsort, sie dann aber mit stoischer Sturheit konsequent ignoriert. Dementsprechend wenig Neues gab es natürlich auch für das Nintendo 64 und den Game Boy Color zu sehen, wobei Nintendos Tragbarer noch eine weitaus bessere Figur machte als die 64-Bit-Heimkonsole. Sony und Sega durften sich also (zumindest theoretisch) hemmungslos austoben, während Nintendo durch Abwesenheit glänzte und Microsoft, wie jedes Jahr, pflichtbewusst die Werbetrommel für seine PC-Spiele rührte, ohne auch nur mit einem Wort auf die ominöse X-Box einzugehen.

Nintendo 64 – wo?

Das Aufgebot an Nintendo 64-Spielen konnte und musste man als absolut erbärmlich bezeichnen. Gerade mal ein Prozent der 400 gezeigten Spiele wurden für besagtes System präsentiert und von einer Ausnahme mal abgesehen war dieses Line-Up alles andere als spektakulär. Zwei der vier Spiele (nämlich *Gauntlet Legends* und *International Track & Field*) wurden von uns bereits getestet, eines (genauer gesagt: *Jikkyou Pawapurokun Puroyakyuu 2000* von Konami) wird mangels Zielgruppe wohl nie in Deutschland erscheinen und *Biohazard 0*, das letzte Spiel des Aufgebots, ist akut indizierungsgefährdet. Nichtsdestotrotz hinterließen die beiden Spiele von Interesse einen durchweg positiven Eindruck, mehr dazu in den entsprechenden Boxen.

Der Game Boy hingegen wird auch im elften Jahr seiner Existenz mit erstklassiger Software versorgt – dank des Pokémon-Booms sogar mit mehr Software denn je. Nahezu jeder Hersteller, der nicht auf die ein oder andere Art und Weise allzu eng mit Sega oder Sony verbandelt ist, produziert zumindest mal einen Titel für die erfolgreichste Videospielkonsole aller Zeiten; nicht wenige Vertriebe haben ein halbes Dutzend und mehr Titel im Programm. Erstaunlich die Unterschiede beispielsweise zwischen der ECTS und der TGS: Während man auf Messen in London oder Los Angeles vor allem Actionspiele und Jump'n'Runs gezeigt bekommt, präsentieren Japans Vertriebe ein fast komplett anderes Line-Up. Japanische Spieler bevorzugen ganz offensichtlich für uns etwas exotisch erscheinende Genres. So gab es auf der TGS unzählige Rollenspiele (nicht wenige mit einem gehörigen Schuss *Pokémon*), Baseballsimulationen und allerhand außergewöhnliche Spielideen zu bewundern. Diese Ideen reichten von originellen *Tetris-*



▲ **In Halle 8 konnte man sich bei Speis und Trank ein wenig von den Strapazen des Messealltags erholen.**



▲ **Bereits am Fachbesuchertag bildeten sich am Eingang lange Schlangen.**





Clones über weitere Tierzuchtspiele á la Tamagotchi bis hin zu solch kuriosen Kleinoden im Stile von *Pocket Cooking*. Das Problem aus westlicher Sicht war dabei, dass bestimmt 80 Prozent der weit über 60 Spiele nicht für den europäischen oder amerikanischen Markt interessant sind. Entweder ist die Spielidee zu japanisch oder die Spielinhalte werden mit so viel Text transportiert, dass sich eine Übersetzung ins Englische oder gar Deutsche schlicht und einfach nicht lohnen würde. An interessanten Spielen für den Game Boy Color herrschte nämlich nun wirklich kein Mangel...

Abseits der großen Messestände brodelte dann auch die Gerüchteküche munter vor sich hin. So gilt es inzwischen als unbestätigter Fakt, dass weder Dolphin noch Game Boy Advance noch in diesem Jahr in Deutschland erscheinen werden. Nintendo sei mit dem Dolphin schlicht und einfach nicht weit genug vorangekommen. Und gegen den Release des Game Boy Advance sprechen strategische Gründe: Warum sollte man den Nachfolger des Game Boy Color auf den Markt bringen, wenn das Gerät sich zurzeit besser denn je verkauft? In Japan wurde die Veröffentlichung jedenfalls von August auf Oktober verschoben, gegen einen Deutschlandstart 2000 sprechen zur Zeit alle Fakten und Gerüchte. Aber vielleicht kommt Nintendo ja doch noch in die Gänge...



Kommt Zeit, kommt E3

Nun muss man sagen, dass man als Nintendo-Anhänger der Tokyo Game Show nicht allzu viel Bedeutung beimessen sollte: Nintendo war nicht





auf der Messe, zahlreiche europäische und für das Nintendo 64 nicht unwichtige Publisher wie Take 2, THQ, Mitsui und Activision fehlten völlig und außerdem ließ sich eine Firma wie Ubi Soft allenfalls dazu hinreißen, die Dreamcast- und Game Boy Color-Versionen von *Rayman* zu zeigen, ohne auch nur mit einem Wort auf die Nintendo 64-Version oder die vielen anderen Produkte für diese Konsole einzugehen. Wegweisend für Nintendos Zukunft wird die Mitte Mai stattfindende Electronic Entertainment Expo sein. Hier wird Nintendo die neuen Toptitel für das Nintendo 64 präsentieren und auch zahlreiche andere Vertriebe werden ihre neuesten Geheimprojekte enthüllen. Außerdem steht die Weltpremiere des Game Boy Advance an, die für weiteren Zündstoff geradezu prädestiniert ist. Es bleibt jedenfalls spannend...



▲ **Am Stand von Compile verstand man zwar weder Deutsch noch Englisch, aber trotzdem ließen wir es uns nicht nehmen, The Adventures of Arle zumindest einmal anzuspielen.**



Fakten, Fakten, Fakten

Hier nun die wichtigsten Daten zur Tokyo Game Show Spring 2000:

Name:	Tokyo Game Show Spring
Veranstalter:	Computer Entertainment Software Association (CESA)
Sponsoren:	Nintendo Sega Enterprises Sony Computer Entertainment
Eintrittstage:	31. März 2000: Fachbesuchertag 1. & 2. April 2000: Publikumstage
Öffnungszeiten:	10 bis 17 Uhr
Eintrittspreis:	1200 Yen (Kinder: Eintritt frei, Behinderte & Senioren: 500 Yen)
Veranstaltungsort:	Makuhari Messe (Nippon Convention Center, Chiba)
Ausstellungshallen:	1 bis 8
Ausstellungsfläche:	ca. 54.000 qm
Ausstellerzahl:	66
Besucherzahl:	ca. 150.000

Rund 400 verschiedene Titel wurden auf der TGS präsentiert und folgende Aufstellung zeigt, für welche Systeme die einzelnen Spiele erscheinen werden:

PlayStation	30,0%
Game Boy (Color)	17,1%
PlayStation 2	11,8%
Dreamcast	10,5%
Windows	7,9%
WonderSwan	7,5%
NeoGeo Pocket (Color)	7,4%
Nintendo 64	1%
NeoGeo (CD)	0,2%
Andere	5,0%

Rollenspiele und harte Action stehen in Japan offenbar immer noch ganz oben auf der Wunschliste. Im Folgenden erfährst du nun, welchem Genre die auf der Messe gezeigten Spiele zuzuordnen sind:

Rollenspiele	14,2%
Action	12,1%
Simulation	10,8%
Sportspiel	9,4%
Adventure	7,6%
Geschicklichkeit	4,7%
Shoot'em-Up	4,4%
Rennspiel	3,7%
Andere	32,9%

Die Schönste am ganzen Stand

Neben den unzähligen Spielen bieten die meisten Hersteller auf den Fachmessen vor allem eine Attraktion: Messehostessen. Diese Empfangsdamen und Flyer-Verteilerinnen sind nicht selten der wahre Stolz der PR-Manager. Während die Damen auf den anderen Messen nur viel bewundert und noch öfter fotografiert werden, gab es auf der Tokyo Game Show gleich einen ganzen Wettbewerb, bei dem das beste Kostüm der Veranstaltung von einer Jury und dem teilnehmenden Publikum gewählt wurde. Wir stellen dir die drei ersten Plätze vor:


▲ Namco belegte den dritten Platz.

▲ NEC musste sich mit dem zweiten Platz begnügen...


▲ ... und hier haben wir die Gewinnerinnen!

Olle Kamellen

Nicht alle auf der Tokyo Game Show Spring präsentierten Spiele waren wirklich neu. Obwohl für das Nintendo 64 gerade mal eine Hand voll Titel vorgestellt wurden, befanden sich darunter auch noch zwei Spiele, die für uns in Europa schon längst gegessen sind. Erstaunlicherweise handelte es sich nun ausgerechnet um zwei Titel, die hierzulande von Konami vertrieben werden – aber seht selbst:


◀ Gauntlet Legends konnte uns schon vor einem halben Jahr kaum begeistern.



▶ IT&F 2000 erfordert viel Übung, konnte bei uns aber auch die halbe Redaktion begeistern.





Mr. Driller

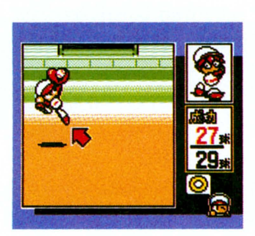
System: Game Boy Color
Vertrieb: Capcom
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Juni 2000

Wohltuende Abwechslung zum unverständlichen Rollenspielwust und dem Kuriositätenkabinett japanischer Kreativität fand sich auf dem Stand von Capcom. Der erfolgreiche Traditionshersteller präsentierte mit *Mr. Driller* ein höchst interessantes Knobelspiel. Mit einem Presslufthammer "bewaffnet" musst du dich durch unzählige Schichten verschiedenfarbiger Steine meißeln, bis du schließlich eine bestimmte Tiefe erreicht hast. Wer jedoch ohne Sinn und Verstand vor sich hin bohrt, wird nicht sehr weit kommen, da zahlreiche braune Steine den Weg versperren; die kann man jedoch durch geschickte Kombinationen ganz leicht abbauen und sich so seinen weiteren Weg ebnen. Dank des leicht zu erlernenden Spielprinzips und der praktisch nicht vorhandenen Sprachbarriere hoffen wir, dass sich bald auch ein deutscher Publisher für dieses außergewöhnliche Spiel findet – dieser Titel hat Hitpotential!

Pawapurokun Pocket 2

System: Game Boy Color
Vertrieb: Konami
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Mai 2000

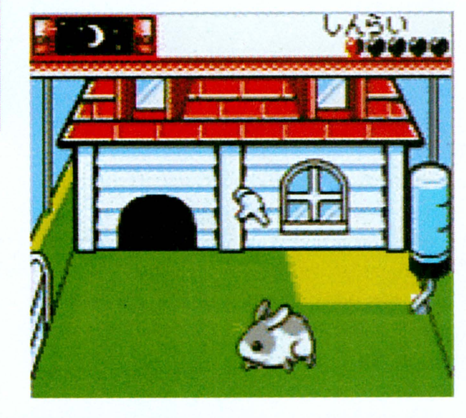
In Europa ist Konami vor allem für *ISS* und *Castlevania* bekannt, in Japan stehen zudem die Baseball-Spiele aus dem Traditionshaus stets mit ganz oben in den Verkaufscharts. Mit *Pawapurokun Pocket 2* will man Game Boy Color-Besitzern möglichst all das bieten, was für Heimsysteme schon lange Standard ist: gute Spielbarkeit, ordentliche Grafik und natürlich der für Japan-Sportspiele obligatorische Karrieremodus. So macht *Pawapurokun Pocket 2* auch einen sehr viel versprechenden Eindruck und kann selbst Sportspielmuffel auf Anhieb begeistern. Auf der europäischen Konami-Release-Liste findet sich das Spiel bisher leider noch nicht, aber wer weiß – vielleicht erbarmt man sich ja doch noch irgendwann...



Hamster Paradise 2

System: Game Boy Color
Vertrieb: Atlus
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: April 2000

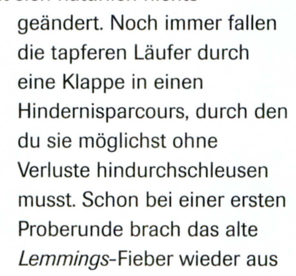
Als vor drei Jahren die Tamagotchis in Japan beliebt wurden und die Welle wenig später auch nach Deutschland schwappte, prophezeite fast jeder dem Phänomen "virtuelles Haustier" einen schnellen Tod. Nun gut, die Tamagotchis sind wirklich nur noch in schwacher Erinnerung, aber die virtuellen *Catz* und *Dogz* leben munter weiter. Neuer japanischer Höhepunkt ist *Hamster Paradise 2*. Wie der Name schon vermuten lässt, musst du dich in diesem Spiel aus dem Hause Atlus rührend um einen eigentlich nicht existierenden Hamster kümmern. Wie ein echter Hamster auch, will der virtuelle Nager gefüttert werden und mit dir spielen. Und wenn er mal krank wird, musst du sogar mit ihm zum Tierarzt.



Lemmings

System: Game Boy Color
Vertrieb: J Wing
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: April 2000

1990 brachte die englische Firma Psygnosis mit *Lemmings* ein echtes Suchtspiel auf den Markt, das bis heute unvergessen ist und für fast alle Systeme umgesetzt wurde. Nur der Game Boy Color blieb bisher verschont. Doch jetzt haben alle Fans der grünen Wuschelköpfe Grund zur Freude: *Lemmings* wird endlich auch in einer tragbaren Farbversion erscheinen. Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert. Noch immer fallen die tapferen Läufer durch eine Klappe in einen Hindernisparcours, durch den du sie möglichst ohne Verluste hindurchschleusen musst. Schon bei einer ersten Proberunde brach das alte *Lemmings*-Fieber wieder aus und wir konnten uns kaum mehr davon losreißen. In Japan wird *Lemmings* bereits im April über J Wing veröffentlicht, für Deutschland hat sich Take 2 den Vertrieb gesichert und wird das Spiel wahrscheinlich im Juli in den Handel bringen.



Biohazard 0

System:	Nintendo 64
Vertrieb:	Capcom
Genre:	Action
Erhältlich:	September 2000



Biohazard 0, außerhalb Japans unter dem Titel *Resident Evil 0* bekannt, war zweifellos das Messe-Highlight für alle Nintendo-Anhänger. Zum ersten Mal wurde eine spielbare Version präsentiert und es schien unglaublich, dass das Spiel erst zu 20% fertig sein sollte. Der Horror in der Messeversion begann in einem Zug. Nur mit einer gewöhnlichen Pistole bewaffnet, muss sich Titelfigur Rebecca Chambers gegen Zombies und fiese Hunde zur Wehr setzen. Begleitet wird die hübsche 18-Jährige von dem Militär-Offizier Billy Coen, der sie auf Schritt und Tritt begleitet, jedoch in der präsentierten Version leider noch nicht spielbar war. Optisch steht *Biohazard 0* bereits jetzt dem ersten Nintendo 64-Teil der Serie in nichts nach, allenfalls die Animationen wirkten gelegentlich noch etwas ruckelig. Ansonsten offenbarte das Spiel aber schon viele alte Elemente: Waffen, Zombies, vorgerenderte Hintergründe, große heldenhafte Charaktere und wunderschöne Zwischensequenzen. Erstmals wurde auch ein Erscheinungstermin genannt: Im September soll *Biohazard 0* in Japan in den Handel kommen, über eine amerikanische oder gar deutsche Veröffentlichung wurde jedoch nichts bekannt. Ebenso wenig wurden neue Screenshots veröffentlicht. Wachmänner in Gelb passten zudem auf, dass sich ja kein Objektiv allzu intensiv auf die aufgestellten Bildschirme richtete...

Pocket Prowrestling

System:	Game Boy Color
Vertrieb:	J Wing
Genre:	Sportspiel
Erhältlich:	April 2000

Das von den USA aus gestartete Phänomen "Wrestling" erfreut sich momentan weltweit ungebrochener Beliebtheit - da macht auch Japan keine Ausnahme. Der japanische Vertrieb J Wing hat sich aus diesem Grund die Rechte an *Pocket Prowrestling* gesichert und wird das Spiel noch vor Ostern in Japan veröffentlichen. Leider machte der Titel jedoch keinen besonders guten Eindruck. Das lag zum einen an dem etwas einfallslosen Gameplay, das stark an die ersten Wrestling-Spiele für SNES und Mega Drive erinnerte, zum anderen fehlt ganz offensichtlich die Lizenz eines der großen US-Verbände wie WWF oder ECW. Von daher ist es auch kein großer Verlust, dass *Pocket Prowrestling* aller Wahrscheinlichkeit nach nicht in Deutschland erscheinen wird, zumal die Konkurrenz von Acclaim und vor allem THQ hierzulande sowieso übermächtig erscheint.



Hello, Kitty!

ines der wenigen Nintendo 64-Spiele auf der Tokyo Game Show Spring fand sich am riesigen unc gut besuchten Konami-Stand. M *Jikkyou Pawapurokun Puroyakyuı 2000* startet eine in Japan äußerst beliebte Baseball-Serie ins neue Jahrtausend. Vor rund drei Jahren berichteten wir einmal unter dem Titel *Powerful Pro Baseball 64* ausführlich über den ersten Nintendo 64-Teil der Serie und seither wurde das erfolgreiche Konzept Jahr für Jahr ausgebaut. Wer sich mit dem ungewöhnlichen Grafikstil anfreunden kann, bekam bisher immer eine erstklassige Baseballsimulation geboten, die dank verschiedener Spielmodi (unter anderem ein Karrieremodus!), guter Grafik sowie exzellenter Spielbarkeit den Sportspielfreund sofort in ihren ın zog – und daran wird ı wohl auch in der llenniums-Version nichts dern. Leider ist die ırachhürde enorm und das deutsche Interesse an Baseball doch eher gering, so dass wir kaum mit einer Veröffentlichung außerhalb Japans rechnen können.

▲ Dance Dance Revolution in der Kitty-Version.

▲ Game Boy Color



◀ Game Boy Pocket





Jikkyou Pawapurokun Puroyakyuu 2000

System: Nintendo 64
Vertrieb: Konami
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Mai 2000



Eines der wenigen Nintendo 64-Spiele auf der Tokyo Game Show Spring fand sich am riesigen und gut besuchten Konami-Stand. Mit *Jikkyou Pawapurokun Puroyakyuu 2000* startet eine in Japan äußerst beliebte Baseball-Serie ins neue Jahrtausend. Vor rund drei Jahren berichteten wir einmal unter dem Titel *Powerful Pro Baseball 64* ausführlich über den ersten Nintendo 64-Teil der Serie und seither wurde das erfolgreiche Konzept Jahr für Jahr ausgebaut. Wer sich mit dem ungewöhnlichen Grafikstil anfreunden kann, bekam bisher immer eine erstklassige Baseballsimulation geboten, die dank verschiedener Spielmodi (unter anderem ein Karrieremodus!), guter Grafik sowie exzellenter Spielbarkeit den Sportspielfreund sofort in ihren Bann zog – und daran wird sich wohl auch in der Millenniums-Version nichts ändern. Leider ist die Sprachhürde enorm und das deutsche Interesse an Baseball doch eher gering, so dass wir kaum mit einer Veröffentlichung außerhalb Japans rechnen können.

Pocket Cooking

System: Game Boy Color
Vertrieb: J Wing
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Juli

Die Japaner kommen wirklich auf die unglaublichsten Spielideen. Der neuste Streich kommt aus dem Hause J Wing und nennt sich *Pocket Cooking.* Als Führungskraft in einem neuen Restaurant musst du deine Gäste mit allerhand Leckereien versorgen und dich so gegen die Konkurrenz von nebenan durchsetzen. Die Spielidee ist originell und die technische Umsetzung ganz gut gelungen. Leider hält den Durchschnittseuropäer mal wieder der japanische Text vom Kauf ab, so dass wir auch in diesem Fall für eine schnelle Übersetzung plädieren. Mal sehen, vielleicht sichert sich ja doch noch ein Publisher die Rechte an diesem ungewöhnlichen Titel.



The Adventure of Arle

System: Game Boy Color
Vertrieb: Compile
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: April 2000

Welche Abenteuer der Titelheld Arle nun genau zu bestehen hat, das blieb uns mangels japanischer Sprachkenntnisse leider verborgen; dass es sich bei *The Adventure of Arle – Jewel of Magic* jedoch um ein hochkomplexes Rollenspiel mit nicht geringem Strategieanteil handelt, wurde dem geneigten Messebesucher bereits nach wenigen Sekunden klar. Du schlüpfst in die Rolle von Arle und kämpfst dich mit Monsterkarten durch eine große Oberwelt. Um Flüsse zu überqueren, kannst du auf einem Baumstamm paddeln, und Bomben helfen dir, den Weg freizusprengen – typische Rollenspielelemente eben. Kristalle und andere Gegenstände können im Kampf eingesetzt werden, um den Sieg noch etwas schneller herbeizuführen. Ob Deutschland nach *Pokémon* und *Dragon Quest Monsters* ein weiteres Spiel dieser Machart wirklich braucht, ist fraglich und deshalb hat sich auch noch kein Vertrieb für Europa gefunden. Wundere dich also nicht, wenn du nie wieder etwas von *The Adventure of Arle – Jewel of Magic* hörst...

Dungeon Savior

System: Game Boy Color
Vertrieb: J Wing
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Juni



Dungeon Savior ist ein Paradebeispiel für ein "Wir verstehen kein Wort, aber trotzdem macht es einen ordentlichen Eindruck"-Spiel. In guter, alter Rollenspieltradition durchstreift der Spieler weitläufige Verliese und vermöbelt dabei zahlreiche Monster und andere Gegner. Unterbrochen wird das Spiel immer wieder von längeren Textpassagen und sogar einigen Zwischensequenzen. Ob und, wenn ja, wann *Dungeon Savior* in Deutschland erscheint, ist zur Stunde leider noch ungewiss. Eine Übersetzung zumindest ins Englische würde uns aber sehr freuen.

So wollt ihr die big.N!

Es waren wahre Papierberge! Stapelweise schleppte die arme Postbotin die Briefe mit den Ergebnissen unserer Umfrage in die Redaktion. Jedesmal sichtlich erleichtert, die schwere Last gebändigt zu haben, dachte sie schon voller Unbehagen an den nächsten Tag...

Auf diesem Wege möchten wir uns bei euch, liebe Leserinnen und Leser, für die rege Teilnahme an unserer Umfrage bedanken. Auch wenn es eine Menge Arbeit war und wir langsam zu Statistikern mutierten, brachte diese Aktion doch einige hilfreiche Erkenntnisse. Doch seht selbst, wie ihr eure big.N haben wollt.

ALLES ÜBER DICH

Du bist

Männlich	86%
Weiblich	14%

Wer hätte das gedacht? Die Emanzipation hält anscheinend auch immer mehr Einzug in die Videospielszene. Zwar fühlt sich die Mehrzahl von euch dem männlichen Geschlecht zugehörig, doch die weibliche Fraktion holt mit Riesenschritten auf. Puppen und Konsolen bergen anscheinend einen kleineren Widerspruch in sich, als der Durchschnittsbürger annimmt. Uns jedenfalls freut es.

Dein Alter

Bis 16	52%
17-25	27%
26-35	12%
36-45	8%
über 45	1%

Wie zu erwarten, steht der Großteil unserer Leser mit 12 bis 25 Jahren in der Blüte der Jugend. Erfreulicherweise greift auch eine nicht zu verachtende Zahl von Spielern jenseits der 30 zur big.N, wobei der jüngste Leser 8 Lenze zählt und der älteste mit 62 Jahren schon fast ein "Videospiel-Opa" ist.

Dein Familienstand

Ledig	84,999%
Verheiratet	11%
Geschieden	4%
Verwitwet	0,001%

Sind unsere Leser kontaktscheu oder sind sie nur wählerischer geworden? Immerhin gaben 11% an, verheiratet zu sein. Ein 16-jähriger Leser ist sogar schon verwitwet.

Dein Beruf

Schüler/Azubi/Student	70%
Arbeiter	10%
Arbeitslos	6%
Angestellte(r)/leitende(r) Angestellte(r)	10%
Selbstständig	4%

Knapp 3/4 der big.N-Leser drücken noch die Schulbank, machen eine Ausbildung oder studieren an einer Hochschule, während 24% schon im Berufsleben stehen.

DU UND DIE BIG.N

Die big.N kaufst du

regelmäßig	72%
gelegentlich	13%
Abonnent	15%

Ein großer Dank von unserer Seite geht an die 72% der Leser, die unser Magazin regelmäßig kaufen. Erfreulich auch, dass unsere Abonnenten sich überproportional stark an der Umfrage beteiligt haben. Die restlichen 13% der Gelegenheitskäufer hoffen wir selbstverständlich durch eine noch bessere big.N überzeugen zu können.

Du kennst die big.N/64 Power seit

der ersten Ausgabe	38%
etwa einem Jahr	36%
seit der Umbenennung in big.N	16%
seit dieser Ausgabe	10%

Die meisten von euch kannten unser Magazin noch unter dem Namen 64 Power, doch auch die "Neuen" sollen an dieser Stelle recht herzlich gegrüßt sein.

Wieso hast du diese Ausgabe der big.N gekauft?

Anzeigen in anderen Magazinen	3%
Empfehlung von Freunden/Verwandten	7%
Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis	13%
Titelgestaltung	5%
Wegen des Game Boy-Teils	14%
Wegen des Lösungsbuchs	21%
Weil du alle big.N kaufst	28%
Zufällig beim Händler gesehen	9%

Viele Gründe sprechen für den Kauf der big.N. Ähnlich vielschichtig waren auch eure Antworten, doch das Lösungsbuch und der notorische Kauf scheinen letztendlich die Hauptargumente gewesen zu sein.

Wirst du auch die nächste Ausgabe kaufen?

Ja	91%
Nein	0%
Weiß noch nicht	9%

Dieses Ergebnis bestätigt unsere solide Arbeit, doch wir werden nicht eher ruhen und noch solider werden, bis auch die letzen 9% die nächste Ausgabe der big.N kaufen werden.

Von wie vielen Leuten wird deine big.N insgesamt gelesen?

Nur von mir	49%
Von 1-3 Personen	45%
Von mehr als 3 Personen	6%

Der Anteil der "Ego-Leser" und der "Lesegemeinschaften" war in etwa gleich groß. Durch mehr als drei Hände geht die big.N dagegen selten.





Bitte benote folgende Heftinhalte mit Zensuren von 1-6

Cover Note 
Der Leser meinte es gut mit uns und bewertete unsere Covergestaltung, wie die meisten anderen Heftinhalte auch, mit der Durchschnittsnote 2. Lediglich ein Leser beurteilte das Cover der big.N mit einer glatten 6.

News Note 
Unsere Nachrichten wurden von euch überwiegend für gut befunden. Auch hier war die dominierende Note das "gut".

Gamewatch Note 

Der Ausblick auf die kommenden Spielehits für das Nintendo 64 wurde weitgehend mit einem "gut" bedacht – wenn auch einige Leser diese Rubrik für überflüssig hielten.

Feature Note 
Die Belohnung für unsere Features war die Spitzennote "sehr gut", wobei die Thematik unserer Beiträge eine untergeordnete Rolle spielte.

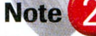
Preview Note 
Unsere ersten ausführlicheren Einschätzungen der sich in Entwicklung befindenden Spiele bedachte die Mehrzahl ebenfalls mit einem "gut".

Tests Note 
Das unsere Tests "sehr gut" sind, fanden immerhin 92% unserer Leser. Die anderen 8% verteilten sich auf die Noten 2 und 3.

Import-Tests Note 
Die Import-Tests wurden zwar von vielen Lesern für kürzungswürdig befunden, dennoch wurden sie als "gut" bewertet.

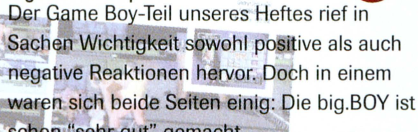
Lesertests Note 3
Die Rubrik der Lesertests stieß auf sehr geteilte Meinungen. Offensichtlich vertraut ihr unseren Tests so sehr, dass ihr die Meinung eurer lesenden Kollegen für irrelevant haltet. Diese Entscheidung ehrt natürlich unsere Redakteure.

Leserbriefe Note 
Eine der beliebtesten Rubriken scheinen die Leserbriefe zu sein, was natürlich unseren humorigen Onkel Tom besonders freut. Beim Anblick des Ergebnisses tat er sich schwer daran, die Tränen der Rührung zu unterdrücken. Seitdem schwebt er nur noch durch die Redaktionsräume. Den "Onkel" tauschte er kurzfristig gegen ein "Sir" ein.

Charts Note 
Offensichtlich scheint es geteilte Meinungen darüber zu geben, wie wichtig die Verkaufscharts für einen Spieler sind.

Redaktionscharts Note 
Etwas besser kamen die Redaktionscharts davon. Die meisten von euch interessiert es offenbar schon, was die big.N-Redakteure spielen, lesen, hören und sonst so treiben.

Serviceseite Note 
Altersfreigaben, der Erwerb von Grundkenntnissen in der japanischen Sprache und Anschriften diverser Firmen stoßen bei euch nach anfänglichem Lob auf weniger Interesse. Das harte Schicksal einer Rubrik mit sich wiederholenden Inhalten?



big.BOY komplett Note 
Der Game Boy-Teil unseres Heftes rief in Sachen Wichtigkeit sowohl positive als auch negative Reaktionen hervor. Doch in einem waren sich beide Seiten einig: Die big.BOY ist schon "sehr gut" gemacht.

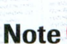
Spielekarten Note 3
Auch in puncto Spielekarten findet sich eine gemischte Stimmung unter unseren Lesern. Der Preis des Heftes wird durch diese Beilage jedenfalls nicht tangiert. Warum also sich aufregen? Die Kartenfreunde unter euch dürfen weiterhin mit den Karten spielen und die Kartengegner ignorieren diese einfach. Oder wäre euch Werbung auf der letzen Seite lieber?

Poster Note 
Bei der Motivauswahl unserer Poster herrschte weitgehend Eintracht. Sie wurde mit der Note "gut" bedacht.

Lösungsbuch Note 
Die Tatsache, dass das Lösungsbuch für viele Leser einer der Kaufgründe ist, fand auch in der Note Ausdruck.

Bitte verpasse auch diesen Eigenschaften eine Schulnote:

Abo-Angebot Note 
Unser Abo-Angebot wurde von der Mehrheit unserer Leser als "gut" eingeschäzt – aber das war vor unserer Handy-Aktion! Also, wo sind die neuen Abonnenten?

Aktualität Note 

Dass wir immer am Puls der Zeit sitzen, beweist die Note 1 für unsere Aktualität.

Anzeigenteil Note 
Bei der Benotung der Anzeigen in der big.N setzte sich die Note 2 mit Abstand an die Spitze des Zensurenspektrums.

Heftumfang Note 

"Sind wir zu dünn?" Diese Frage wurde in der Redaktion häufig diskutiert. Die Antwort gabt ihr uns mit der Note 1 für den Heftumfang.

Informationsgehalt Note 
Fakten, Fakten, Fakten – eurer Meinung nach liefert die big.N "gute" Informationen.

Kompetenz Note 
Dass die 2 eine kompetente Note ist, darüber sind wir uns ja einig, oder?

Kritische Haltung Note 3
Eurer Meinung nach könnte die big.N ruhig noch etwas kritischer werden. Viel Anerkennung fanden dagegen unsere objektiven Wertungen (siehe unten).

Layout Note 
Sicher kann man gerade am Layout eines Magazins immer etwas verbessern. Dem einen ist es zu bunt, dem anderen zu karg – doch der Großteil von euch ist mit dem Layout der big.N zufrieden.

Originalität Note 1
Sind wir wirklich so originell? Na ja, wenn ihr es sagt...

Schreibstil Note 
Auch wenn einige Sprachpuristen unseren Schreibstil am liebsten verdammen würden – euch gefällt er so gut, dass ihr ihn zu 95% mit der Note 1 bewertet habt.

Übersichtlichkeit



Dank des neuen Layouts ist die big.N ein ganzes Stück übersichtlicher geworden. Eure Bestätigung folgte mit der Vergabe der Note 2.

Wertung

Note 1

Wir haben verstanden. Auch in Zukunft werden wir immer klar und deutlich unsere Meinung sagen.

Wie interessant wären folgende Angebote für dich (Schulnoten)?

Als klarer Sieger entpuppte sich hier die "exklusive Aboprämie", die mit der Note 1 das Feld anführt, gefolgt von einem "supergünstigen Schnupperabo" mit der Note 2. Weniger relevant wäre für euch die "hochwertige Aboprämie", die es nur auf eine 3 brachte.

Was hältst du vom big.N-Club?



Gute Idee	82%
Ist mir egal	16%
Schnapsidee	2%

Unser exklusives Clubangebot wurde hervorragend angenommen. Warum auch nicht? Es kostet nix und bringt jede Menge Vorteile für die Mitglieder.

Wie gut fühlst du dich bei uns aufgehoben?

Sehr gut	63%
Gut	35%
Geht so	2%
Schlecht	0%

Das geht runter wie Öl. Keiner unserer Leser fühlt sich bei uns schlecht aufgehoben.

Wie findest du den Preis für Magazin & Lösungsbuch?

Sehr günstig	12%
Günstig	28%
In Ordnung	49%
Zu teuer	11%

Der Preis der big.N ruft nach wie vor ambivalente Gefühle hervor. Eine Mehrheit befand den Preis jedoch für "in Ordnung".

Du liest die Anzeigen in der big.N

alle	39%
gar nicht	3%
gelegentlich	16%
nur Händleranzeigen	20%
nur Anzeigen von Softwarefirmen	22%

Anzeigen finden bei unseren Lesern eine hohe Beachtung. Fast 40% gaben an, alle Anzeigen in der big.N zu lesen.

DANN MACH'S DOCH BESSER!

Von welchen Heftinhalten würdest du gerne mehr in der big.N sehen?

a) Ganz klar, ihr fordert längere Tests und Previews! Ihr habt es ja nicht anders gewollt. Bereits in dieser Ausgabe dürft ihr eure Äuglein ausgiebig mit den Buchstabenfluten quälen.

b) Sticker. Aha. Gut, wir werden uns was einfallen lassen. Wir wissen noch nicht, was, aber wir werden sehen!

c) News. Durch die big.BOY haben wir den Heftanteil der News bereits um eine Seite erhöht. Ihr könnt sicher sein, dass wir euch auch weiterhin mit nahezu allen Neuigkeiten rund um das große N versorgen.

Und wovon weniger?

a) Import-Tests. Unsere Import-Tests sollen euch auf dem Laufenden halten und in der Regel nicht länger als eine Seite sein. Ausnahmen gibt es nur bei wichtigen Spielen, die nicht in Deutschland erscheinen sollen.

b) big.BOY. Der Game Boy-Teil der big.N ist ein Diskussionspunkt, bei dem sich zwei annähernd große Parteien gegenüberstehen.

c) Weiße Fläche am oberen Heftrand. Okay, wir denken drüber nach. Verbesserungsvorschläge sind willkommen und werden von uns prämiert.

An unserer Stelle würdest du... (Mehrfachnennungen möglich)

sachlicher und informativer schreiben	9%
noch lockerer formulieren	10%
längere Tests/Previews schreiben	70%
die Spiele härter bewerten	34%
die Spiele nicht so hart bewerten	17%
die Texte so lassen, wie sie sind	77%
das Layout bunter machen	64%
das Layout weniger bunt machen	7%
das Layout so lassen, wie es ist	72%

Diese Frage brachte am Ende doch nicht die angestrebte Klarheit auf alle Fragen. Doch wir interpretieren daraus folgendes: "Alles ist gut, wie es ist, wir sollten lediglich textlich etwas umfangreicher, optisch etwas farbiger und wertungstechnisch etwas härter werden."

Wie wichtig fändest du weitere kostenlose und exklusive Extras, z.B. Aufkleber, Sticker, Aufbügler?

Sehr wichtig	48%
Wichtig	25%
Ist mir egal	7%
Unwichtig	20%



Wie wir schon aus vielen Leserbriefen erfahren haben, wären viele von euch an Beilagen in Form von Stickern interessiert. Wir versprechen euch, dass sich in Zukunft auf diesem Gebiet etwas tun wird.

Was würdest du generell an der big.N ändern?

Bei dieser Frage habt ihr euch leider als etwas schreibfaul erwiesen. Falls euch hierzu dann doch einmal ein Kommentar zu entlocken war, wurden entweder längere Texte oder Sticker gefordert.





UND SONST?

Welche Zeitschriften liest du noch (Mehrfachnennungen möglich)?

Andere Konsolen-Magazine	74%
DVD-, Video-, HiFi-Magazine	12%
Film-, Kino-Zeitschriften	35%
Internet-Magazine	8%
Multiformat-Magazine	10%
PC-Magazine	68%
Sport-, Lifestyle-Magazine	32%



Neben der big.N stehen bei euch auch andere Konsolen-Magazine hoch im Kurs. Da die meisten von euch darüber hinaus einen PC zu Hause haben, werden dementsprechend auch diverse PC-Zeitschriften gelesen. Eher bescheiden war dagegen die Anzahl der Nennungen relativ junger Formate wie DVD-Zeitschriften und Internet-Magazine. Weiterhin konsumiert der big.N-Leser die Tagespresse, TV-Zeitschriften und Comics.

Außer einem N64 besitzt du (Mehrfachnennungen möglich)

Dreamcast	9%
Game Boy	82%
Game Boy Color	79%
PC	84%
PlayStation	19%

Neben dem N64 nennen die meisten von euch einen Game Boy/Game Boy Color und einen PC ihr Eigen. Segas Dreamcast befindet sich weit abgeschlagen auf dem letzten Platz

Welche Konsole(n) willst du dir noch kaufen (Mehrfachnennungen möglich)?

Dolphin	88%
Dreamcast	10%
Game Boy	2%
Game Boy Color	8%
Game Boy Advance	65%
Microsoft X-Box	9%
Nuon	5%
PlayStation	8%
PlayStation 2	72%

Nintendos neue Konsole "Dolphin" ist bei euch klarer Favorit in Sachen Zukunftspläne. An zweiter Stelle liegt Sonys PlayStation 2, dicht gefolgt vom Game Boy Advance. Eher untergeordnete Rollen spielen die noch wenig konkreten Projekte wie Microsofts X-Box und das hierzulande ominöse Nuon. Wiederum enttäuschend war das Abschneiden von Segas neuer Konsole.

Wie viel Zeit verbringst du pro Woche ungefähr mit Video-/Computerspielen?

bis 5 Stunden	49%
5-10 Stunden	35%
10-20 Stunden	9%
mehr als 20 Stunden	7%

Etwa die Hälfte von euch verbringt bis zu fünf Stunden mit dem Joypad in der Hand. 16 Prozent nutzen fast ihre gesamte Freizeit, um ihrer Lieblingsbeschäftigung nachzugehen, und zocken bis zu 20 Stunden wöchentlich.

Wie viel Geld gibst du im Monat etwa für Videospiele und Zubehör aus?

bis 100 DM	65%
100-250 DM	27%
250-500 DM	8%
mehr als 500 DM	0%

Etwas mehr als die Hälfte unserer Leser berappt im Monat knapp 100 DM für ihr Hobby, während immerhin 35% schon etwas tiefer in die Tasche greifen, um in die digitale Welt einzutauchen.

Besitzt du einen Internet-Anschluss?

Ja	21%
Nein	79%

Dieses Ergebnis sollte nicht verwundern, denn es entspricht dem bundesdeutschen Trend. Über einen Internet-Zugang verfügt knapp ein Viertel unserer Leser. Mit Konsolen wie dem Dreamcast, dem Dolphin oder auch der PS 2 könnte sich diese Zahl bald zugunsten des Internets verschieben.

Wie viel Zeit verbringst du in der Woche online?

bis 5 Stunden	84%
5-10 Stunden	14%
10-20 Stunden	2%
mehr als 20 Stunden	0%

Gibt es sonst noch etwas, das du uns unbedingt mitteilen möchtest?

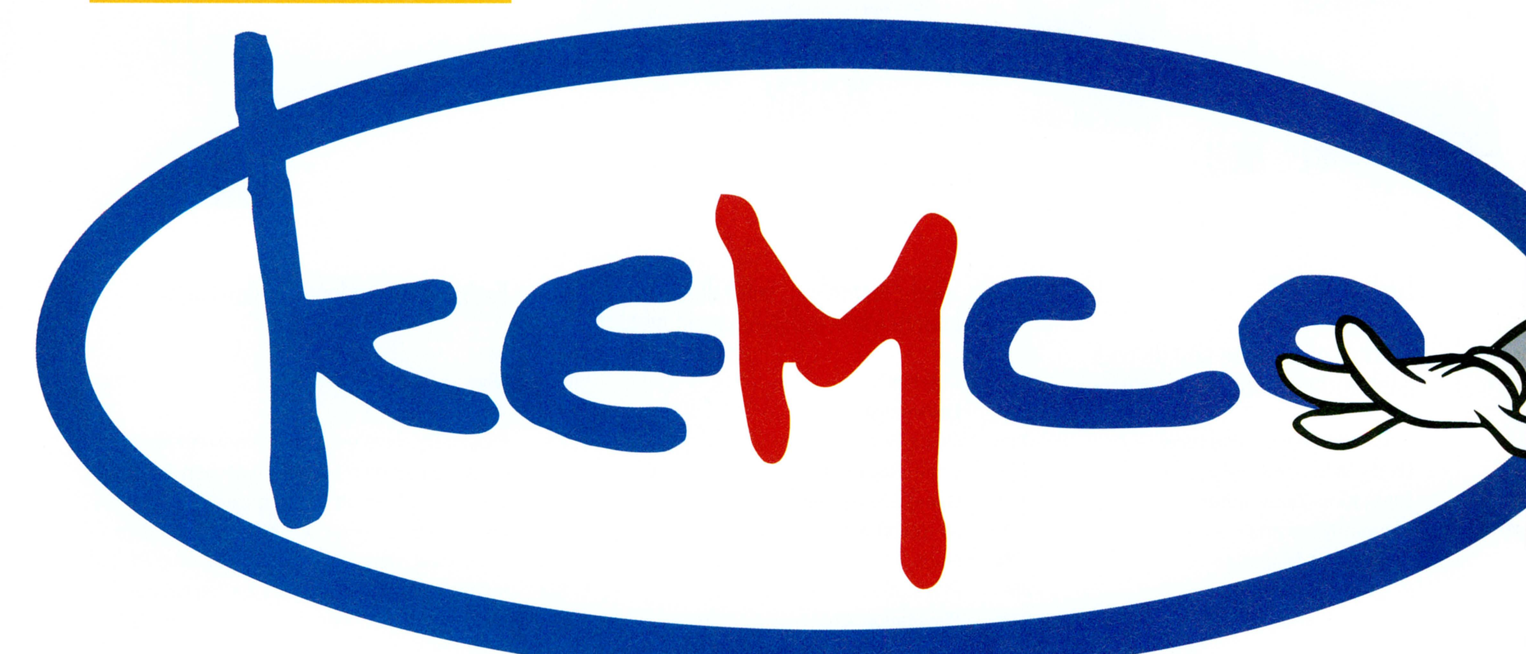
Auf diese Frage gab es fast nur Lob und ein paar Sprüche. Hier unsere Top 3:

"Könntet ihr bitte versuchen, weniger Drukfehler zu machen?"

"Wäre schön, wenn ihr auch indizierte Spiele bewerten würdet."

"Senkt die Versandkosten nach Italien!"





Spieleflut aus Fernost

Ein Traditionshersteller auf dem Vormarsch: Ab Herbst veröffentlicht Kemco gleich auf drei neuen Systemen!

Mitten im Vergnügungsviertel Shinjuku, direkt über einer U-Bahn-Station und nur unweit des wundervollen Shinjuku Gyoen-Parks gelegen, hat die Tokioter Niederlassung der Softwareschmiede Kemco ihren Sitz gefunden. Der Traditionshersteller für Nintendo-Spiele hat im vergangenen Vierteljahr mit *Daikatana*, *Top Gear Rally 2* und *Top Gear Hyper-Bike* über seinen Vertrieb Mitsui alleine drei Nintendo 64-Spiele in Deutschland veröffentlicht und somit seine komplette Release-Liste "abgearbeitet". Im Vorfeld der Tokyo Game Show ließen wir es uns daher nicht nehmen, uns direkt vor Ort über die neuesten Entwicklungen aus dem Hause Kemco zu informieren.

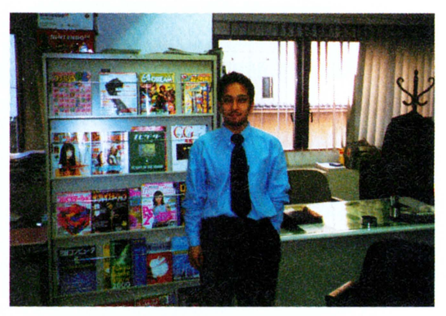
Tweety

Zwar sitzt die eigentliche Softwareentwicklung von Kemco im Mutterhaus in Hiroshima (über das Tokioter Büro wird in erster Linie der Vertrieb organisiert), dennoch gab es einige interessante, ja geradezu sensationelle Neuigkeiten. Damit ist in erster Linie nicht die Tatsache gemeint, dass Kemco künftig auch für PlayStation (*Batman Beyond*) und PlayStation 2 (Arbeitstitel: *Top Gear Dare Devil*) entwickeln wird – nein, endlich äußerte sich ein Hersteller mal nicht hinter vorgehaltener Hand detailliert über Softwarepläne zum Thema Game Boy Advance. Der wurde zwar erst kürzlich, zumindest außerhalb Japans, auf das nächste Jahr verschoben, der Herbst-Termin für Japan jedoch steht noch und Kemco zeigt sich sehr gut vorbereitet. Die ersten Screenshots zu GBA-Spielen wird es leider erst im Rahmen der E3 Mitte Mai geben, dennoch gibt es bereits einiges über die Spiele zu Nintendos potentieller Wunderkonsole zu berichten.

Dank des selbst aufgebauten Markennamens "Top Gear" sowie der Kooperation mit dem Hollywood-Riesen Warner klingen alle vier Titel wie Musik in unseren Ohren: *Tweety and the Magic Jewels*, *Top Gear Pocket Advance*, *Bugs Bunny Crazy Castle 5* und *Batman Beyond*



▲ Die Herren Hori, Tada und Narikawa (von links nach rechts) enthüllten erste Infos zu GBA-Spielen.



▲ Seijiro Okuhara pendelt als Managing Director zwischen den Firmensitzen in Hiroshima und Tokio.



sollen zum Start von Nintendos neuem Handheld bereitstehen. Mit *Top Gear Pocket Advance* erwartet uns ein klassisches Rennspiel im Stil der Vorgänger. Das Besondere: Ein Mehrspielermodus für bis zu vier Fahrer ist ebenso mit dabei wie ein eingebauter Streckeneditor. Die Zusammenarbeit mit Warner ist besonders fruchtbar und beschert uns die restlichen drei GBA-Spiele. Besonders weit fortgeschritten ist dabei *Tweety and the Magic Jewels*. Die Story ist schnell erzählt: Sympathieträger Tweety findet eines Tages im Wald eine geheimnisvolle Kiste und öffnet sie. Plötzlich steigt Rauch aus der Kiste auf und der arme Tweety fällt in Ohnmacht. Der Rauch war aber kein simpler Qualm, sondern ein Geist, der von Granny vor Jahren eingesperrt worden war. Die einzige Möglichkeit, Tweety zu retten, ist es, fünf magische Steine zu finden; nicht wie sonst üblich in Form eines Jump'n'Runs, sondern ganz originell mal als Brettspiel. Im Stil von *Mario Party* ziehst du mit bis zu drei Mitspielern über die Landkarten und musst als Bugs Bunny, Daffy Duck und Co. diverse kleine und große Aufgaben lösen. Details zu *Bugs Bunny in Crazy Castle 5* gibt es leider noch nicht, da wir jedoch erst kürzlich den vierten Teil in Form eines Jump'n'Runs für den GBC testen durften, ist es nicht schwer zu erraten, was da auf uns zukommen wird.

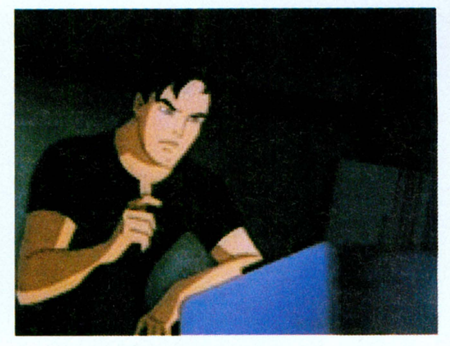
Sylvester

Batman Beyond, die vierte und letzte Ankündigung für den GBA, wird es zusätzlich auch in einer Heimversion für das Nintendo 64 (und wie bereits erwähnt: PlayStation) geben. Das Spiel basiert auf der gleichnamigen und in Amerika äußerst beliebten Zeichentrickserie rund um den Nachfolger des populären Flattermanns. Im Oktober wird Warner einen Film zur Serie exklusiv und weltweit zur gleichen Zeit auf Video veröffentlichen und dieses Ereignis nimmt Kemco zum Anlass, um den dankbaren Heldenstoff in einem Spiel umzusetzen. *Batman Beyond* wird ein sehr comichaftes Beat'em-Up im Stil einschlägiger Zeichentrickserien werden, dass dank der fehlenden Waffengewalt für alle Altersgruppen gedacht ist. Typisch Batman eben – der hat es nun mal nicht so sehr mit Baseballschlägern außerhalb eines Sportplatzes...

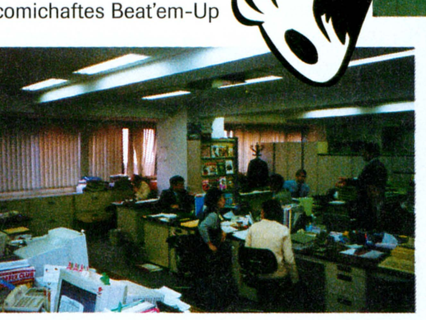
Die nächsten Spiele aus dem Hause Kemco kommen jedoch erst einmal für den Game Boy Color: Mit *Territory* (Juli), *Tweety's High Flying Adventure*, *Daikatana* (beide September) und *Batman Beyond* (Oktober) werden in diesem Jahr noch vier Spiele in Deutschland erscheinen; ein fünftes ist unter dem Titel *Rune Lord* in Arbeit und für März 2001 geplant. ■



▲ Während sich der alte Batman Bruce Wayne auf eine Beraterrolle beschränkt...



▲ ... übernimmt der rund 50 Jahre jüngere Terry McGinnis die Action-Parts in Batman Beyond.



▲ Während Kemcos Softwareentwicklung in Hiroshima an neuen Spielen tüftelt, wird von Tokio aus der Vertrieb organisiert.



▲ Ein typisches japanisches Großraumbüro – alle arbeiten und doch kann man eine Stecknadel fallen hören...

Autor: Martin Messing

Army Men: Air Combat

Der Spielzeugkrieg im Auftrag des Friedens geht in die zweite Runde.

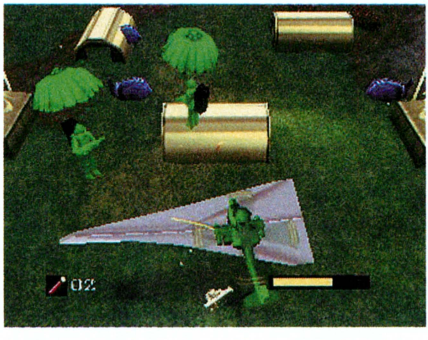
Die Idee ist im Grunde ja wirklich klasse: Man nimmt handelsübliches Spielzeug und strickt darum eine spannende Geschichte. Das Geniale daran ist, dass fortan alles aus einer ganz anderen Perspektive gezeigt wird, man in ganz anderen Dimensionen denken muss. Was wäre, wenn Barbie-Puppen in ihrer eigenen Welt lebten, wenn Playmobil-Figuren lebendig würden? Dass nicht nur gestresste Redakteure an dieser Fantasie Gefallen finden, beweist der große Erfolg der "Toy Story"-Filme und natürlich auch die Verkaufszahlen der Spiele um die so genannte *Army Men*-Serie. Nachdem die PlayStation bereits einige Male zum Schauplatz der Spielzeugschlachten wurde, stürmen die Plastiksoldaten in 3D nun zum zweiten Mal auch das Nintendo 64. Und besser als das mehr schlechte als rechte *Army Men: Sarge's Heroes* kann es ja nur werden.

Kinderzimmer-Invasion

Obwohl das Mobiliar sich auch im neuen Abenteuer kaum ändert und der ewige Konflikt zwischen Gut und Böse wieder von Actionfiguren ausgetragen wird, verbirgt sich hinter *Air Combat* ein grundsätzlich anderes Spiel. Fußmärsche à la *Sarge's Heroes* gehören der Vergangenheit an; nun verlagert sich der Kampf in den Himmel bzw. kaum mehr als 30 Zentimeter über den Boden. Das hat auch einen Grund, denn das Kampfterrain ist unsicher geworden, seit General Plasto, seines Zeichens Anführer der braunen und bösen Tan-Army, mit neuem Elitespielzeug kooperiert. Gekämpft wird um das sagenumwobene Tor, das die Welt der Menschen mit der Spielwelt verbindet. Denn nicht jeder ist der Meinung, dass Matchbox-Autos, Puppen und Roboter in die reale Welt flüchten sollten. Daher schlüpfst du in die Rolle der grünen Pow-Army, die von Sarge und Captain, dem König der Lüfte, geleitet wird. Der Traum des Fliegens erfüllt sich in vier verschiedenen Helikoptern der viel versprechenden Fabrikate "Super Stallion", "Huey", "Chinook" und "Apache". Zudem darf man sich noch in Jeeps, Züge, Flugrobots und sogar UFOs in Miniaturgröße quetschen, um die Braunen dahin zu schicken, wo sie herkommen. Ein ganzes Arsenal gilt es also auszuprobieren, wenn man die verschiedensten Missionsziele erfolgreich



▲ **Wie nett die Schmetterlinge auch sein mögen, man sollte ihnen lieber den Rücken zukehren.**



▲ **Alles ist wie im "echten" Krieg, nur halt viel kleiner.**



▲ **Da fühlt man sich glatt an alte Kinderzeiten erinnert.**

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: 3DO
Genre: Action
Erhältlich: 2. Quartal 2000



▲ **Der Luftkampf soll ziemlich spektakulär in Szene gesetzt werden.**

▶ **Zu viert soll das Ganze noch viel mehr Spaß machen. Wollen wir es hoffen!**



▲ **Die Missionen sollen ziemlich abwechslungsreich gestaltet werden.**

abschließen will. Einmal muss man seine Mannen in das Gefecht schicken, um verletzte (kaputte?) Kameraden zu retten, dann muss man die Einsatzpläne der Gegner stibitzen, während auch das gemeine Fußvolk, sprich die Infanterie, von Punkt A nach Punkt B transportiert werden will.

Hähnchenkeulen

Ein schwieriges Unterfangen, immerhin ist der Feind sicherlich besser ausgerüstet. General Plasto hat keine Kosten und Mühen gescheut und die neuesten Kampfboote, die schnellsten ferngesteuerten Rennwagen und die größten Roboter angeheuert, um den Grünen den Garaus zu machen (jaja, die Spritpreiserhöhung findet anscheinend immer größeren Widerstand, hehe...). Aber mache dir keine Sorgen, die aktuellsten Spielwaren halten eh nie besonders lange – zwei Schüsse aus deiner Sodaflasche, und du dürftest schon fast als Sieger die Spielwiese verlassen. Wenn da nicht hinterhältige Killerbienen, Riesenfliegen, Schmetterlinge und Mistkäfer wären, die dem Geschmack von jungen Plastiksoldaten nicht widerstehen können. Das größte Übel allerdings, das ist der Mensch. Wie Kinder nun einmal sind: Immer wollen sie neues Spielzeug haben, um es dann, wenn sie es endlich in Händen halten, links liegen zu lassen oder mit Hilfe einer Lupe und einem schönen Sonnenstrahl zu versuchen, Löcher in Arme und Brust der tapferen Kerle zu brennen. Aber ein Indianer kennt keinen Schmerz (und Soldaten erst recht nicht), und so greifen sich die grünen Männchen alles, was ihnen in die Quere kommt, um es gegen ihre Peiniger zu verwenden. Als besonders praktisch erweist sich da ein Haken, der an den Fluggeräten befestigt ist und mit dem man seine Truppen manövrieren und wichtige Gegenstände aufnehmen kann. Neben Kerzen, Donuts und Kirschen sind auch Hähnchenkeulen von außerordentlichem Nutzen.

Klein, aber fein

Diesem ausgefallenen Equipment stehen natürlich auch die einzelnen Levels in nichts nach. Gärten mit mannshohem Gras, gefährliche Picknickdecken und gigantische Sandburgen werden zu Schauplätzen der 16 Missionen, die du im Einzelspielermodus bestehen musst. Wenn dir das zuviel wird, krallst du dir einfach einen Freund und versuchst, gemeinsam mit ihm im Kooperationsmodus das Spiel zu bestehen. Darüber hinaus werden noch weitere (N64-exklusive) Multiplayer-Modi wie Essensschlacht und Deathmatch integriert sein. Wenn dieses Mal auch die technische Umsetzung einwandfrei funktioniert, woran wir angesichts der aktuellen Screenshots nicht zweifeln, steht uns ein sehr interessanter Titel ins Haus, der weitaus mehr ist, als ein simpler *Nuclear Strike 64*-Abklatsch. Bald können wir aber auch das mit Sicherheit behaupten. ■



Autor: Benjamin Kegel

Blues Brothers 2000

Bald kann jeder selbst erleben, worum es bei "Rhythm and Blues" wirklich geht!

Hach, bei dem Titel kommen Erinnerungen hoch! Es ist zwar jetzt schon ein wenig länger her, dass John Belushi und Dan Aykroyd ein ganzes Bataillon an Polizeikräften verschrottet haben, aber der original Blues Brothers-Streifen war sicher einer der besten Filme, die jemals über die Kinoleinwände geflimmert sind. Was man von Blues Brothers 2000 leider nicht gerade sagen kann. Die Originalität und der Charme des ersten Teils haben dem Film gefehlt. Daran konnte auch Mr. Goodman nichts ändern. Dennoch hat sich Titus die Lizenz zu dem nicht ganz so erfolgreichen Filmchen gesichert, obwohl mittlerweile doch schon einiges an Zeit ins Land gegangen ist, seit BB 2000 bei uns in den Kinos lief. Die Programmierer von Player 1 haben also eine Menge an Arbeit vor sich, wenn sie sich mit ihrem Jump´n´Run gegen harte Konkurrenten wie Mario oder Banjo & Kazooie durchsetzen wollen. Doch es sieht ganz so aus, als wären sie auf dem besten Weg, ein richtig gutes Spiel zusammenzubasteln.

Eine Frage des Stils

Schon nach den ersten paar schüchternen Gehversuchen in Titus' Jump´n´Run wird einem sofort klar: *Blues Brothers 2000* ist für eine relativ junge Zielgruppe gedacht! Statt realistischer Grafik oder Bildelementen aus dem Film kommt das Spiel mit einer knallig bunten Cartoon-Grafik daher, die aber alles in allem ganz gut zum Gesamteindruck des Spiels passt. Ob du jetzt gerade auf der Flucht vor einer Riesenspinne über einen verlassenen Friedhof rennst oder vor einem knallig bunten Hintergrund einen Gegner mit dem Hinterteil in den Boden stampfst – alles ist farbenfroh, lustig und vor allem gewaltlos. So werden die zahlreichen Gegner nicht etwa Blues Brothers-mäßig mit einem Trommel-MG weggeblasen oder sonst mit schussgewaltigen Argumenten von der Existenzberechtigung deiner Spielfigur überzeugt (du spielst übrigens Dan Aykroyds Charakter Elwood Blues), sondern mit Hämmern oder Blumentöpfen bearbeitet. Notfalls kann Elwood auch auf seine typgerechte Kleidung inklusive Sonnenbrille und Hut zurückgreifen und seine Widersacher mit einem Hutwurf in Schach halten (habe ich das nicht schon mal in ´nem anderen Hüpf- und-Rennspiel gesehen?). Leider funktioniert diese Technik in der momentanen Version des Spiels noch ein wenig dürftig. Aber bis zum Launch des Titels Mitte 2000 haben die Jungs und Mädels bei Player 1 ja noch ein wenig Zeit.

Ein Mann, eine Mission

Du steuerst Elwood durch die vier riesigen, frei beweglichen 3D-Jump´n´Run-Welten des Spiels mit ihren insgesamt über 20 Levels und verfolgst dabei mehrere Ziele. Zunächst einmal musst du aus dem Gefängnis ausbrechen, um dann die gute, alte Blues Brothers-Band wieder zusammenzubringen. Also musst du in den einzelnen Levels nach deinen Kumpels



▲ Bis die Band wieder vollständig ist, warten noch viele Aufgaben auf dich.


▲ Der Typ hier ist schon allein eine Band...



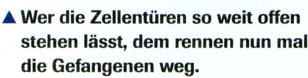
Vertrieb: Virgin
Hersteller: Titus
Genre: Jump´n´Run
Erhältlich: 2. Quartal 2000

▶ Die Grafik kann sich wirklich sehen lassen. Auch wenn sie irgendwie nicht so richtig zu den Blues Brothers passen will.

▼ Also, wenn Elwood hier nach seinen Mitmusikern suchen muss, hat er ein echtes Problem.



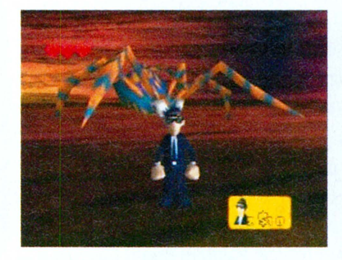




▲ Wer die Zellentüren so weit offen stehen lässt, dem rennen nun mal die Gefangenen weg.



▲ Bullen! Cops! Für einen Sträfling auf der Flucht ist das kein schöner Anblick.



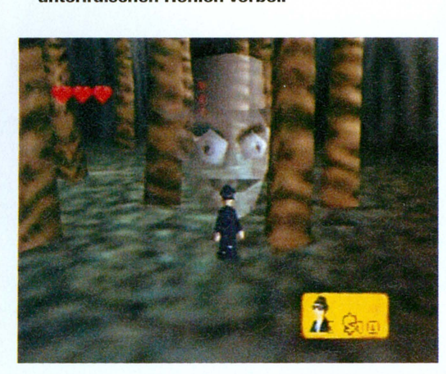
▲ Drei Tonnen Spinnen und Blues? Ob das zusammenpasst?



▲ Zunächst einmal muss Elwood aus dem Knast raus. Wer gesiebte Luft atmet, kann nämlich keine Band gründen...



▲ Elwood kommt auf seiner Reise auch an unterirdischen Höhlen vorbei.



▲ Ob diese seltsame Gestalt wohl eine musikalische Ader hat? Sieht nicht so aus.

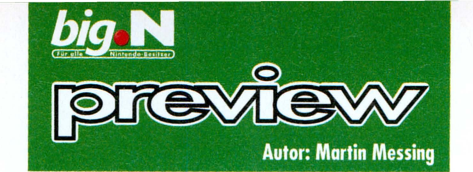
Ausschau halten und ihnen zu Hilfe eilen. Wenn du die Jungs erst einmal dazu gebracht hast, die Band wiedererstehen zu lassen, solltest du noch ihre jeweiligen Instrumente organisieren. Anschließend transportierst du die ganze Truppe zu einem Musikfestival, wo du dann mit ihnen gegen andere Bands antrittst, um dir einen fetten Geldpreis zu angeln. Dass mit den Tausenden von gewonnen Dollars dann Elwoods ehemaliges Waisenhaus vor dem Bankrott gerettet wird, ist ja wohl selbstverständlich. Und wenn du das alles erfolgreich hinter dich gebracht hast, kannst du immer noch in die vergangenen Levels zurück, um die letzten paar Geheimnisse zu enträtseln, die du auf deiner ersten Reise verpasst hast. Natürlich wird dir dein Job nicht gerade leicht gemacht. Neben den obligatorischen Gegnern, Fallen und Endgegnern wird auch das Kleinhirn voll gefordert. Egal ob es sich dabei um musikalische Aufgaben handelt, bei denen du auf die richtige Reihenfolge von Tönen achten musst, oder um mehr oder weniger einfache 3D-Puzzles – deine grauen Zellen werden des Öfteren beansprucht. Glücklicherweise legt dir dabei die Kamera keine allzu großen Hindernisse in den Weg, und du hast während des Spiel alles voll im Blick.

I´m a Soul Man!

Die Blues Brothers tragen ihren Namen nicht zu Unrecht. Logisch also, dass Musik in diesem Jump´n´Run eine große Rolle spielt. Neben den spielerischen Elementen, wie dem oben erwähnten Musikwettbewerb zum Ende des Spiels oder den musikalischen Aufgaben, die auf dich warten, kannst du auch in einem Zweispielermodus gegen einen anderen Blues-Anhänger dein musikalisches Talent unter Beweis stellen. Soundmäßig wird einiges geboten: Neben spektakulären Klangeffekten und den Songs von "Rhythm and Blues" darf natürlich auch der Top-Hit aus den Blues Brothers-Filmen nicht fehlen. Was könnte besser für die Gebrüder Blues stehen als der Song "Soul Man"? Bis wir uns einen abtanzen können, müssen wir aber leider noch bis Mitte Juni warten... ■



▲ Auch die Straßen einer Stadt gehören zu den vielen Levels in BB2000.



Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Eurocom
Genre: Action
Erhältlich: 4. Quartal 2000

The World Is Not Enough

Die Welt ist nicht genug, und auch von James Bond bekommen wir nie genug!

Er gilt als der Beste. Und zwar nicht nur für seine Majestät, sondern besonders, wenn es um perfekte Action auf dem N64 geht. Bekanntlich ist das goldige Agenten-Epos von Rare in Deutschland indiziert, was jammerschade ist, denn kein anderes Spiel hat es bisher geschafft, dem Doppelnullagenten Knüppel zwischen die Beine zu werfen. Der einzig wirklich Konkurrent kommt aus dem selben Haus, hört auf den Namen *Perfect Dark* und ist noch gar nicht erschienen. Wenn da nicht Eurocom wäre! Denn die Schöpfer von *Duke Nukem: Zero Hour* sind für die Umsetzung des neuen Films "The World Is Not Enough" verantwortlich. Dabei wird natürlich die Geschichte des 007-Streifens nacherzählt. Ebenso natürlich darf der übliche Agentenschnickschnack dabei nicht zu kurz kommen: "Q" hat wieder ganze Arbeit geleistet und James Bond ein nettes Arsenal von über 40 Waffen verpasst, das von halbautomatischen Maschinenpistolen über Laser-Uhren bis hin zu Raketenwerfern reicht. Aber auch ein Nachtsichtgerät wird sich in der Tasche des Protagonisten verstauen lassen, da Einsätze bei Nacht keine andere Möglichkeit zur Lokalisierung der Gegner zulassen. Sollte sich doch einer der bösen Buben einmal aus dem Staub machen wollen, wird man noch die Möglichkeit haben, in verschiedene Fahrzeuge zu steigen, um die Verfolgung aufzunehmen.

Ansonsten gilt es, Terroristen zu meucheln, Zivilisten zu beschützen, Babys zu küssen, Items zu finden, Schlüssel zu benutzen oder, falls man keine hat, die Türen einfach wegzubomben. Die Steuerung durch die zehn riesigen Levels wird wie im letzten N64-Bond-Spiel vonstatten gehen, wobei sich auch der Multiplayer-Modus am älteren Bruder orientieren soll (muss!). Goldene Zeiten brechen auch wieder bei der Grafik-Engine herein. Eine solch detaillierte und flüssige Optik wie in der frühen Preview-Version haben wir selten zuvor gesehen. Die Frame-Rate bleibt auch beim Spiel zu viert konstant hoch und feinste Spiegelungen auf Parkettböden treiben uns fast die Tränen in die Augen. Und für all das wird – im Gegensatz zu *Perfect Dark* – noch nicht einmal das Expansion Pak vonnöten sein, auch wenn es selbstverständlich unterstützt wird. Ob Eurocom es wirklich schafft, den Rare-Shootern Paroli zu bieten, werden wir frühestens Ende des Jahres erleben. Aber der "neue" Bond hat mehr denn je die Lizenz zum Töten inne. ■

▲ Eine Aufgabe wird es sein, andere Gehilfen zu beschützen.





▲ Wird er sich nach dem Treffer in Luft auflösen? Wahrscheinlich, BPjS sei Dank!



▲ Nicht gerade die feine englische Art, aber durchaus effektiv!



Jetzt erobern die Pokémon auch das N64. Super 3D-Grafik und unglaubliche Spezialeffekte warten auf dich. Die absolute Sensation – lade mit dem Transfer Pak deine Pokémon vom Game Boy direkt in das N64 und stelle dich der ultimativen Herausforderung. Kämpfe dich durch zahlreiche Arenen und Turniere, um den Pokémon Cup zu gewinnen. Trainiere gut, das wird kein Spaziergang!



Air Boardin' USA

Vertrieb: Agetec
Hersteller: Entertainment
Genre: Action
Erhältlich: 3. Quartal 2000

Achtung! So schaut die Zukunft aus!

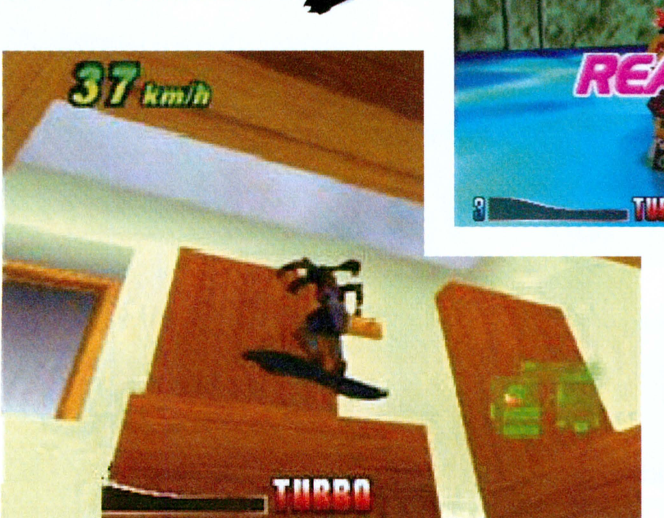
Es ist ja unglaublich! Nach Skateboard- und Snowboard-Games dürfen wir uns nun auf eine waschechte Airboard-"Simulation" freuen. Ich bin ja schon gespannt, wann wir auf Keyboards über den Straßenasphalt brettern können, hehe... Airboards sind aber auf jeden Fall nicht gänzlich unbekannt; wer "Zurück in die Zukunft" gesehen hat, wird sich wohl noch an das ominöse Hoverboard erinnern können, das sogar über Wasser fahren konnte. In eine ähnliche Zeit fällt auch das Airboard. Irgendwann im nächsten Jahrhundert soll es uncool geworden sein, auf Brettern mit vier Rollen zu skaten oder Downhill-Mountainbiking zu betreiben. "In" ist in dieser Zeit nur eines: Airboarding. Der begehrte Titel des "Master of Airboardin'" ist daher nicht gerade leicht zu bekommen. Immerhin hat jeder der acht anwählbaren Skater über 80 verschiedene Tricks drauf, die eindrucksvoll aufzeigen sollen, wie der Mensch die Schwerkraft überwindet. Dazu gehören neben Tail Grabs, Handplants und Slides auch wahnsinnige Sprünge, die schon fast an Fliegerei grenzen. Zurück auf dem Boden der Tatsachen wirst du mit interessanten Spielmodi konfrontiert.

Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf dem Straßenmodus. Du musst einfach "nur" über die verschiedenen Parcours rasen, dabei Punkte holen und das Zeitlimit nicht vergessen. Fertig. Nur sind die Strecken allesamt ziemlich groß, es wird kein Weg vorgeschrieben, und Punkte an Rampen und in der Halfpipe zu holen, ist auch nicht so leicht. Während du aber durch die Levels gleitest, wirst du dich sehr über die abwechslungsreichen Randbebauungen freuen können, die von Wolkenkratzern über Straßen bis hin zu Wäldern und Seen eine Menge zu bieten haben. Auch die weiteren Spielmodi können bereits gefallen: Mal fährst du ein Rennen gegen die Zeit, dann wieder gegen einen Freund, während du dir im Trainingsmodus die ziemlich leichte Steuerung verinnerlichen und beim Free Run einfach nur die Levels erkunden kannst. Allerdings ist die Technik des in Japan unter dem Titel *Air Boarder* bereits erschienenen Spiels ein wenig veraltet, es kommt noch zu oft zu Einbrüchen der Frame-Rate bei gleichzeitig deutlichem Texturenmangel. Bis zum US- und Europa-Release ist es aber noch ein bisschen Zeit, um diese Mängel auszubügeln, gell? ■



▲ Für gelungene Tricks gibt es viele Punkte.

▲ Die Stadtkurse sehen wohl noch am besten aus.

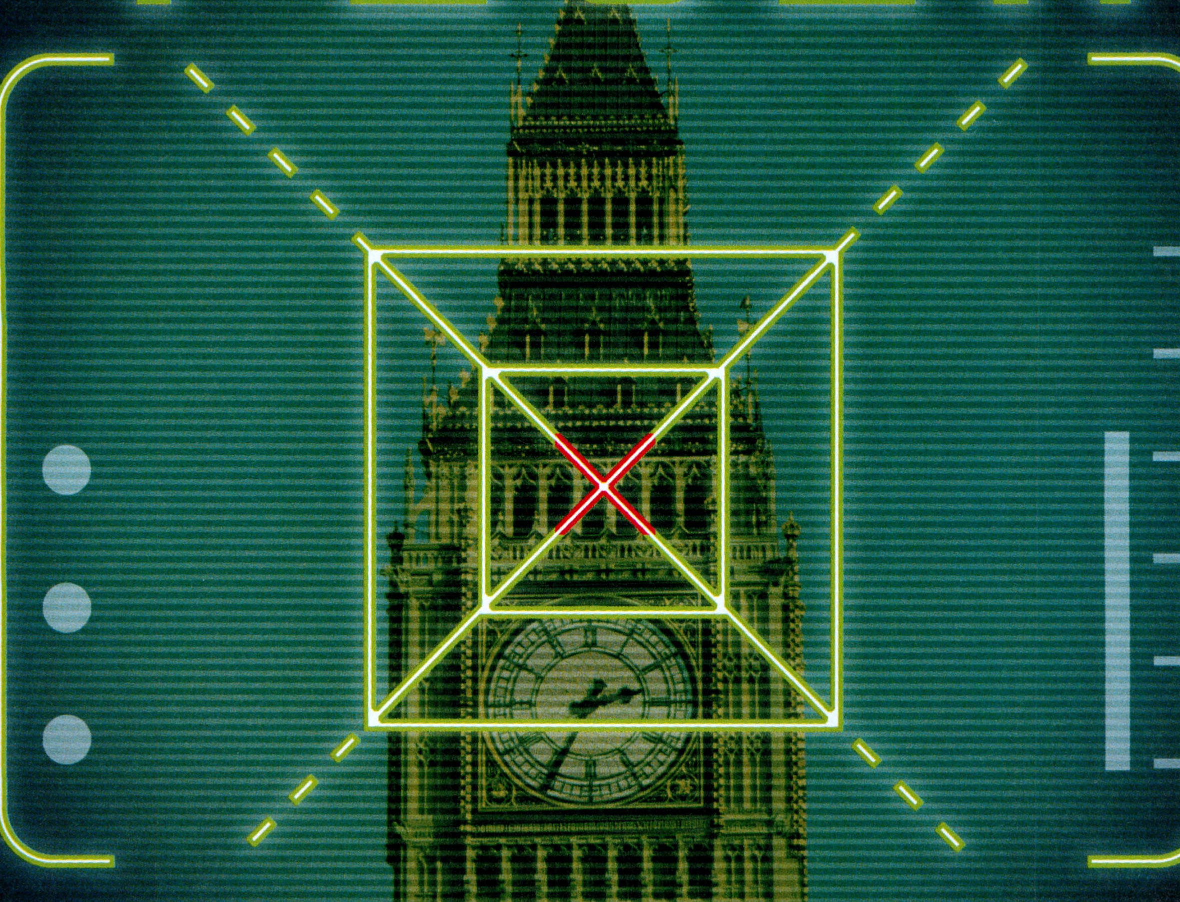


▲ Auch in geschlossenen Räumen wird geskatet.



▲ Die Grafik reißt uns nicht mehr unbedingt vom Hocker.

LADEN · ZIELEN · FEUER

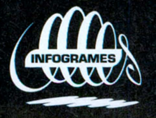


BATTLETANX GLOBAL ASSAULT

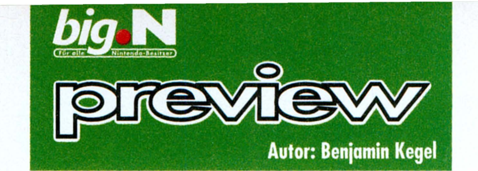
12 Panzerfahrzeuge an Original-Schauplätzen. Superrealistische Grafik und eine dynamische künstliche Intelligenz. Mit 7 verschiedenen Spielmodi, 24 faszinierenden Levels und einem vielseitigen Waffenarsenal: angefangen vom Maschinengewehr über Raketen bis hin zu Laserwaffen. Natürlich mit Rumble Pak Unterstützung und 4 Spieler Multi-Player-Modus. Echte Panzer-Action für Deine Konsole.



3DO



www.de.infogrames.com

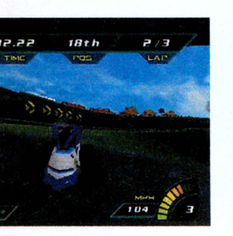


Indy Racing League 64

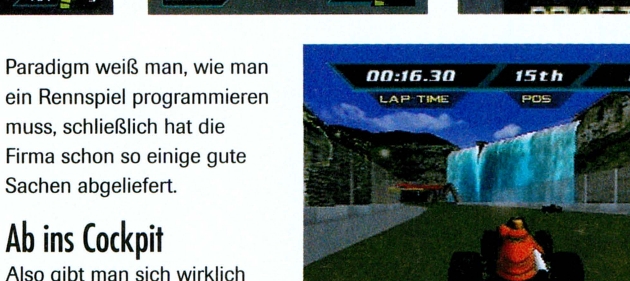
Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Paradigm
Genre: Rennspiel
Erhältlich: 2. Quartal 2000

Da kommt ein Rennspiel der etwas anderen Sorte auf uns zu...

Einer der langweiligsten Jobs überhaupt ist wohl der des Indycar-Kommentators: "Er biegt ab in eine gewagte Linkskurve! Und gleich wieder links! Voooorsicht, eine tückische Linkskurve jetzt! Und dieses Mal kann er im höchsten Gang linksherum fahren. Oh, was tut er jetzt? Ah, genial! Er biegt nach links ab!" usw. Und genau das ist auch das Problem, mit dem Paradigm zu kämpfen hat: Wie macht man ein Spiel interessant, in dem die ganze Zeit nur im Kreis gefahren wird? Keine leichte Aufgabe, aber bei







Paradigm weiß man, wie man ein Rennspiel programmieren muss, schließlich hat die Firma schon so einige gute Sachen abgeliefert.

Ab ins Cockpit

Also gibt man sich wirklich Mühe, alles aus der offiziellen Indy-Lizenz herauszuholen. Auf dem Modul lassen sich die bekanntesten Rennteams und die jeweiligen Fahrer finden. Wer sich mit dem Indycar-Rennsport ein wenig auskennt, kann sich also schon einmal auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen. Nachdem du dich für ein Team und einen Fahrer entschieden hast, steht es dir frei, dich entweder mit einem Freund im Zweispielermodus zu messen oder alleine ein paar Trainingsrunden zu drehen. Natürlich kannst du auch im Wettbewerb- oder Saisonmodus an den Start gehen. Bevor du allerdings in den Kampf um Punkte einsteigst, musst du auf jeder der acht Strecken erst einmal deinen Wagen richtig abstimmen, damit es später auf der Strecke mit der Beschleunigung, der Kurvenlage und dem Driften auch richtig klappt. Du kannst außerdem entscheiden, ob die voll animierte Boxencrew beim Pit-Stop dein Auto von alleine auf Vordermann bringt, oder ob du die Jungs kontrollieren möchtest.



Rennerfahrung

Neben diesen wichtigen Dingen, die ein gutes Rennspiel ausmachen, kommt es natürlich auch auf solche Details wie eine gute Kameraführung an. Davon kannst du in *IRL 64* aus zahlreichen verschiedenen auswählen, ganz nach Geschmack. Ob du das Rennen aus den Augen des Piloten fahren möchtest oder lieber aus einer Draufsicht den vollen Überblick behalten willst – die Entscheidung liegt bei dir. Eine gute Perspektive ist auch absolut notwendig, um die gewagten Überholmanöver bei 300 Sachen gut über die Bühne zu bringen, vor allem dann, wenn die Sonne schon untergegangen ist und du dich auf deine Beleuchtung verlassen musst. Hoffen wir also, dass wir Mitte 2000 ein handfestes, interessantes Rennspiel geboten bekommen, und kein tristes Im-Kreis-fahren... ■



▲ Was ein echter Rennfahrer ist, der schiebt auch schon mal ´ne Nachtschicht...



▲ Dank Indy-Lizenz stehen dir die echten Fahrernamen zur Verfügung.



▲ Das war wohl eine Linkskurve zu viel.









Grizzly+1♀ wurde
geboren.









EIDOS
INTERACTIVE

Autor: Martin Messing

Taz Express



Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Zed Two
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: 2. Quartal 2000

Das kleine tasmanische Teufelchen will zeigen, dass die Post gar nicht sooo träge ist...

Taz, wer kennt ihn nicht? Der tasmanische Wirbelwind aus der bekannten und beliebten Looney Tunes-Serie schickt sich an, auf dem N 64 den Briefträger zu mimen. Na ja, eigentlich wird er ja mehr geschickt, denn Frau tasmanischer Teufel *(Hey, Maddin, du Banause, die Schnalle vom Taz heißt "She-Devil", Anm. d. Chefmartins)* kann die Rumgammelei ihres Göttergatten nicht mehr mit ansehen. Nachdem wir keinen Job für ihn hatten, musste er halt bei der Post anheuern, aber die stellt ja gerne flinkes Personal ein, hehe... Die Ironie dabei: Taz ist wohl der erste Postbeamte, der nicht von wild gewordenen Möpsen, Rauhaardackeln und Terriern angefallen wird, sondern selbst den Kötern an die Wäsche geht. Wenn man beispielsweise einen Hotdog nicht irgendwo angekettet hält, sollte man sich nicht wundern, dass der "heiße Hund", nachdem der Postmann zweimal geklingelt hat, bereits in seine Einzelteile zerlegt wird (bringt nämlich extra Energie). Aber auch sonst hinterlässt der kurz geratene, wandelnde Müllhaufen ein Bild der Zerstörung, wo er nur auftritt. Das liegt an seiner netten Fähigkeit, sich in einen lebendigen Tornado zu verwandeln, der aus Briefkästen Kleinholz macht und von Gemäuern nur noch Schutt und Asche übrig lässt.



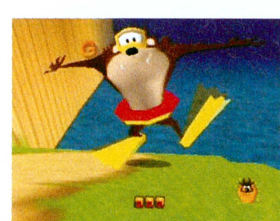
▲ Päckchen austragen ist der Grundstein des Spiels.



▲ Der Wirbelwind von Warner Bros. ist schon für das ein oder andere Chaos verantwortlich...

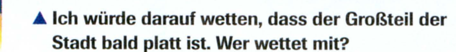


▲ Wollen wir mal hoffen, dass Taz nicht so sehr auf Geflügel steht.





▲ Herzallerliebst: So macht Taz seinem Namen sicherlich nicht alle Ehre.



▲ Ich würde darauf wetten, dass der Großteil der Stadt bald platt ist. Wer wettet mit?

◀ Der Mars-Level kommt in einem wunderschönen Einheitswüstengelb daher.

Außer dem so genannten Taz-Spin hat der kleine Racker aber noch viel mehr in petto: So muss er neben dem recht öden Ausliefern von Paketen in den 40 Levels auch noch diverse Items finden, Puzzles lösen, Schalter drücken und Kisten schieben. Aufgelockert wird der triste Teufelsalltag zum Beispiel von den Rollerskates, die Taz schneller werden lassen, als es die Polizei erlaubt, und von der Rakete, die Taz fast bis zum Mond schießt, wenn nicht weiter.

Ansonsten wird man noch dem ein oder anderen Charakter aus der Serie über den Weg laufen. So werden es sich Wile E. Coyote, Marvin der Marsianer und Yosemite Sam kaum nehmen lassen, Taz über die Schulter zu blicken, immerhin gilt die Post nicht als zuverlässigste Einrichtung, gell? Verlass dagegen ist auf die Jungs von Zed Two, die ihr Bestmögliches versuchen, um den Charme der Serie in das Spiel zu übernehmen. Natürlich wird man viele Locations wiedererkennen, besonderes Augenmerk wird aber auf eine typische Cartoon-Optik gelegt, die von typisch sinnlosen Taz-Geräuschen begleitet wird. Abwarten, TV schauen und Hotdog mampfen, hehe... ■

Was bedeuten **die Boxen?**

Unsere Tests sind mit zahlreichen Standardboxen gespickt. Wenn du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst du dir damit einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Boxen wirklich?

ninfo

Spieler: Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

Expansion Pak: Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

Rumble Pak: Wie sieht es mit der Unterstützung für das Rumble Pak aus? Ja oder nein?

kurz&knapp

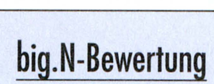
Der Test in Stichworten:

🟢 Was hat uns besonders gut gefallen?

🔴 Was hat uns tierisch genervt?

Alle Kritikpunkte in der praktischen Übersicht!

big.N-Bewertung



Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Was bedeuten die einzelnen Abstufungen?

5 Punkte: Da waren richtige Künstler am Werk – fünf Punkte in einer Kategorie lassen kaum Wünsche offen!

4 Punkte: Ziemlich gute Arbeit – es gibt nur ein paar Kleinigkeiten, die man verbessern könnte, ab so ist es auch okay.



3 Punkte: Mittelmaß – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.

2 Punkte: Das sieht nicht gut aus – eigentlich sollte dieser Aspekt der Spiels noch einmal komplett überarbeitet werden.

1 Punkt: Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steineklopfen nach Sibirien geschickt werden.

Gesamtwertung

Jedes Spiel bekommt von uns eine Punktzahl auf einer Skala von 0 bis 100 – aber was bedeutet das? Wir sagen dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spieles lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltest du aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!





95+ Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung – Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß reichen da nicht. Ein Megaspiel muss etwas haben, das es von allen anderen Spielen unterscheidet.



90% - 94% Wer die 90 %-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren big.N-Award. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.



80% - 89% Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, braucht sich vor anderen Spielen nicht zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder aufs Neue fesselnd.

60% - 79% Das ist die Zone für Genre-Fans. Wenn du von einer ganz bestimmten Art Spiele nicht genug bekommen kannst, dann darfst du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30% - 59% Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10% - 29% Wenn du deinen Freunden die Unterlegenheit deines Nintendo 64 gegenüber dem Mega Drive demonstrieren möchtest, dann kaufe dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – miese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf Mark wert!

Unter 10% So miese Spiele gibt's für das Nintendo 64 nicht? Bisher noch nicht, aber wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...

Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

Genre: Um was für eine Art von Spiel handelt es sich? Sport? Jump'n'Run? Etwas ganz anderes?

Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

Preis: Was musst du für das Spiel berappen?

Diesmal im Test!



Game Boy (Color)

Für Game Boy-Spiele haben wir einige Änderungen vorgenommen. Bei der "ninfo" entfällt aus technischen Gründen die Angabe für das Expansion Pak, dafür gehen wir auf die verschiedenen Farbvarianten ein:

Schwarzweiß: Läuft das Spiel überhaupt auf dem alten Schwarzweiß-Game Boy?

Farbe: Gibt es einen speziellen Farb-Modus, für den man einen Game Boy Color braucht?

Rumble-Funktion: Hat das Spiel eine eingebaute Rumble-Funktion?

Außerdem werden Game Boy-Spiele nicht auf einer Skala von 0 bis 100 bewertet, sondern wie die Hardware nur von 1 bis 5.



Bewertung

Grafik: Ist das Spiel ein Augenschmaus, oder erinnert es dich an die Pizza, die unter deinem Sofa vergammelt

Sound: Klingt es wie Musik in deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?

Gameplay: Ein perfekt auf deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen deiner Großtante?

Dauerspaß: Wirst du es immer wieder spielen wollen, oder hat man es schon nach fünf Minuten durchgezockt

Gesamt: Die Gesamtwertung! Sie wird nicht nach den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

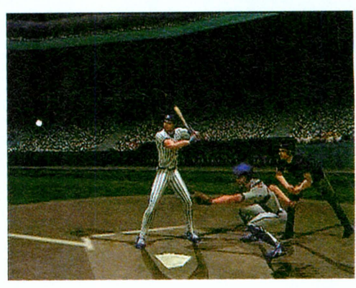
▶ **Unser Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

Alternativen
Vielleicht gibt es ja schon Spiele ähnlicher Machart in den Regalen der Händler – wir verraten dir, welche Konkurrenzprodukte erhältlich sind und in welcher Ausgabe sie von uns getestet wurden.

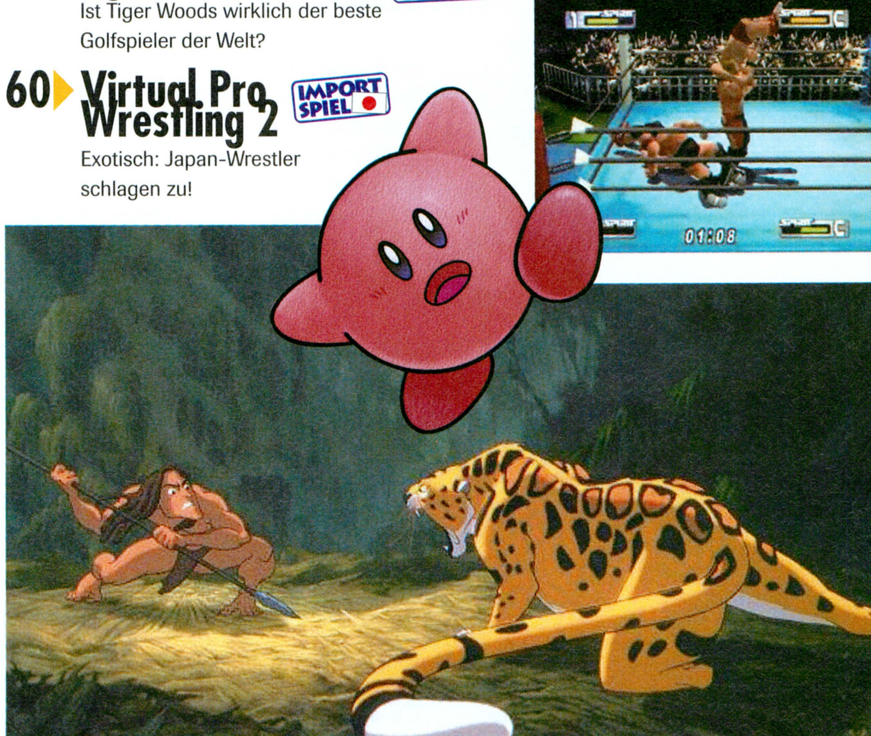












Autor: Martin Mirbach

Was für ein Job! Naturfotograf mit Spezialgebiet Pokémon. Warum gibt es diese Ausbildung eigentlich nicht auch bei uns?

Pokémon Snap



kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- tolle Grafik
- authentischer Sound
- hoher Motivationsfaktor
- innovatives Konzept
- erscheint nicht in Deutschland

Okay, okay. Als wir zum ersten Mal über *Pokémon Snap* berichteten, war niemand in der Redaktion so richtig begeistert. Damals noch für das 64DD in der Entwicklung, hörte sich die Idee zwar ganz nett an, aber auch sehr simpel und nicht gerade packend. Nicht vergessen: Wir sprechen hier von einer Zeit, als das Pokémon-Fieber zwar bereits in Japan grassierte, aber noch nicht in den USA und noch lange nicht bei uns. "Die sind verrückt, die Japse", höre ich den alten Onkel Tom noch sagen. "Fahren mit dem Zug durch ein Spiel, um kleine Monster zu knipsen." Und allein stand er mit seiner Meinung auch nicht da. Besonders angesichts der seinerzeit noch ungewissen Zukunft des 64DD gab eigentlich niemand von unserem Haufen dem Spiel eine Chance für den Sprung in den Westen. Wie haben wir uns doch geirrt! Jetzt konnten wir es gar nicht abwarten, selbst auf den Auslöser zu drücken und die besten Pokémon-Bilder zu machen, die man überhaupt machen kann... und das Ergebnis unserer Fotosafari in einem ausgedehnten Import-Test einzufangen.

Bitte lächeln!

In *Pokémon Snap* übernimmst du die Rolle des Fotografen Todd, der eigens von Professor Oak engagiert wurde, um möglichst viele Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum abzulichten. Das geht nur auf Pokémon Island, einer fernen und weithin unbekannten Insel, auf der sich Pokémon in großer Anzahl tummeln. Ein wenig Technik gibt es allerdings auch dort, und zwar in Form einer Art Eisenbahn mit dem Namen Zero-One, die extra für deine Fotosafari vom Professor

▲ Natürlich zählt Pikachu zu den beliebtesten Motiven in Pokémon Snap!



▲ So richtig viele Punkte wirst du für diesen Schnappschuss aber nicht bekommen...



▲ Ist Mauzi gerade böse oder macht sie nur den Kasper für die Kamera?

Vertrieb: Import
Hersteller: HAL
Genre: Simulation
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 150 DM

Snap sie dir alle!

Ein beliebtes Feature der japanischen und amerikanischen Versionen von *Pokémon Snap* war das Ausdrucken der gespeicherten Bilder an speziellen Automaten. Du musstest einfach nur dein Modul mitnehmen und dich für vier Bilder entscheiden, die dann in jeweils vierfacher Ausführung als selbstklebende Sticker erstellt wurden. In Japan fanden sich die Automaten in allen Lawson´s-Filialen, in den USA standen sie in den Blockbuster-Videotheken. Zusammen haben die 16 Sticker etwa Postkartenformat und kosten 3 Dollar.





▲ **Auch in unmittelbarer Nähe der Gleise droht den Pokémon keinerlei Gefahr.**

entwickelt und gebaut wurde. Diese Bahn hat eine Besonderheit: Einerseits erschließt sie ein weites Territorium, andererseits kann sie keine Pokémon verletzen. Immer, wenn ein Pokémon den Gleisen zu nahe kommt und sich somit in unmittelbare Gefahr begibt, hält Zero-One einfach an. Ganz von selbst, ohne dein Zutun. Deshalb kannst du dich auch nur mit Zero-One auf Pokémon Island bewegen, wo es einiges zu sehen und noch mehr zu tun gibt.

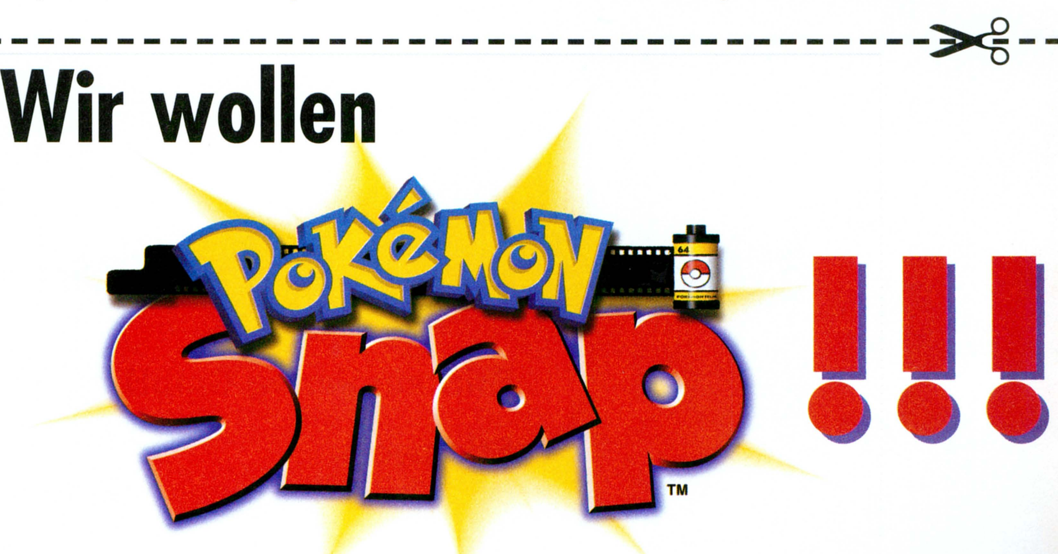
Insgesamt stehen sieben Strecken (Levels) zur Verfügung, die du an Bord der Zero-One erkunden kannst: Der Strand, ein Tunnel, ein Vulkan, eine Flusslandschaft, eine Höhle, ein ausgedehntes Tal und eine wolkige Regenbogenlandschaft. Sehr lang ist allerdings keine dieser Strecken, in ungefähr fünf Minuten hast du jede einzelne durchfahren. Auch tummeln sich an den Strecken längst nicht alle (bisher) bekannten Pokémon, sondern nur etwas mehr als 60. Sieben Strecken à fünf Minuten? Auf denen du nur etwa 60 Pokémon ablichten kannst? Da müsstest du ja rein rechnerisch in einer knappen Stunden deine neue Karriere als Naturfotograf beenden können. Weit gefehlt! Damit Adam Riese diesmal nicht so einfach Recht behält, haben sich Nintendo und die Entwickler bei HAL allerhand einfallen lassen.

Zum Beispiel brauchst du gar nicht erst zu glauben, dass sich jedes Pokémon ganz einfach im Vorbeirauschen fotografieren lässt. Relaxo etwa döst wie immer faul am Strand, wenn du zum ersten Mal an ihm vorbeifährst. Ein brauchbares Bild von dem schlafenden Koloss zu knipsen, erweist sich als absolut unmöglich. Du kannst machen, was du willst, Relaxo wird einfach nicht aufwachen. Es sei denn, du sammelst genügend Punkte, um dir mehr und mehr vom Spiel zu erschließen und schließlich eine Flöte zu finden. Mit dieser Flöte fährst du zurück zum Strandlevel und weckst den schlummernden Relaxe mit einem kleinen Guten-Morgen-Song auf. Das funktioniert, der Kerl wird sich endlich rühren und du kannst ein wirklich gutes Bild von ihm schießen. Dafür gibt es dann wieder Extrapunkte, mit denen du zu weiteren Spielabschnitten gelangst, Hilfsmittel findest und auf andere, einfallsreiche Art und Weise erstklassige und einmalige Fotos von allen Pokémon im Spiel ergattern kannst.

Punkt für Punkt

Dieses Punktsystem sorgt dafür, dass *Pokémon Snap* nicht nach einmaligem Durchspielen langweilig wird, wie es auf den ersten Blick vielleicht den Anschein haben kann. Für die ersten 40 bis 50 Pokémon brauchst du, wenn du gut bist, wirklich nicht mehr als ein paar Stunden. Dann wird es aber immer schwerer, gute Fotos zu bekommen. Mit den Bildern fährst du ins Labor von Professor Oak, der sie nach verschiedenen Kriterien beurteilt und dafür Punkte vergibt. Zu den Kriterien gehören die Größe des

Wir wollen



Martin Wimoesterer ist nur einer von immer mehr empörten Lesern, doch hätten wir unser Unverständnis auch nicht besser ausdrücken können: "Warum kommt der in Japan und den USA riesige Hit Pokémon Snap nicht in Germany heraus, obwohl auch hier die Pokémania rollt? Hiermit rufe ich alle Pokémon-Fans auf, an Nintendo zu schreiben, dass sie Pokémon Snap in Deutschland veröffentlichen sollen", schrieb Martin uns bereits am 2. März.

Also, Leute, **schreibt uns**. Wir werden die gesammelten Protestnoten in eurem Namen an Nintendo überreichen:

Knapp die Hälfte...

... der bisher bei uns (offiziell) bekannten Pokémon kannst du in Pokémon Snap ablichten. Genauer gesagt sind es 63, darunter diese hier. Eine komplette Auflistung findest du als Poster in der Heftmitte!



abgelichteten Pokémon, ob es direkt in die Kamera schaut, ob es sich wirklich in der Bildmitte befindet und ob es vielleicht sogar eine besonders seltene Stellung einnimmt oder gerade seine Spezialfähigkeit demonstriert. Und du wirst deine Punkte garantiert immer wieder dazu nutzen, erneut durch die



sieben Levels zu fahren, mit Äpfeln nach den Pokémon zu werfen oder sie mit gasgefüllten Bällen zu ärgern und somit ein möglichst ausgefallenes Foto zu machen.

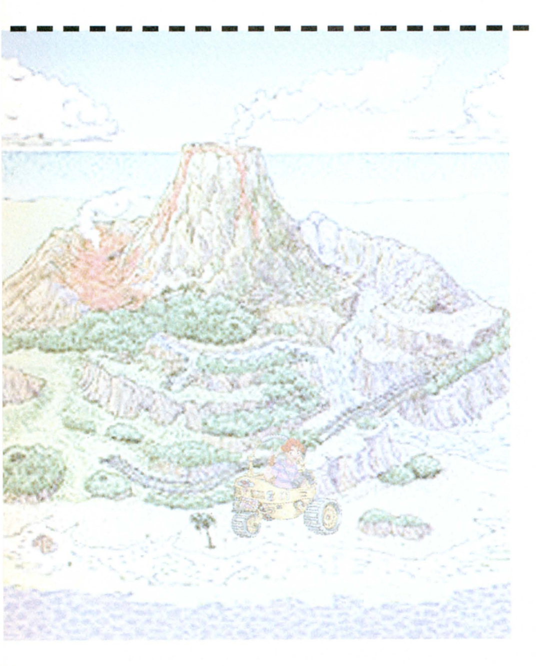
Die Steuerung des Spiels läuft denkbar einfach ab, da du dich mit dem Lenken und Bremsen der Zero-One gar nicht erst abgeben musst. Stattdessen verwendest du den Z-Button als Zoom für deine Kamera, mit A fotografierst du, wenn gleichzeitig der Z-Button betätigt wird. Der Analogstick bestimmt dabei die Richtung, in die du deine Linse hältst. Ansonsten dient A dazu, den Pokémon etwas zu essen hinzuwerfen, zum Beispiel einen Apfel. Mit B wirfst du die Gasbälle, die in etwa wie eine Stinkbombe wirken und die Pokémon ziemlich annerven, und mit C spielst du auf der Flöte. Außerdem kannst du ab einem bestimmen Punkt im Spiel mit R die Zero-One beschleunigen. Das war´s auch schon. Die Steuerung ist wirklich dermaßen simpel, dass auch der

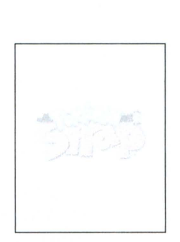


▲ **Noch nicht gespeicherte Pokémon solltest du unbedingt archivieren – für Punkte oder einfach für dich!**

unbegabteste Spieler sie nach kurzer Zeit aus dem Effeff beherrscht. Du musst nur noch entscheiden, wann du knipst und welche Fotos du zum Bewerten abgibst. Zusätzlich kannst du aber bis zu 60 deiner besten Schnappschüsse in einem virtuellen Album auf dem Modul speichern.

Die Grafik in *Pokémon Snap* gehört ohne Übertreibung zum Besten, was wir bislang auf dem N64 zu sehen bekommen haben. Nicht nur, dass die Hintergründe durch immer wieder variierte Texturen detailliert und abwechslungsreich aussehen, vor allem die Pokémon selbst können voll überzeugen. Die einzelnen Polygone unserer kleinen Freunde wurden von den Entwicklern scheinbar nahtlos zusammengefügt, die Animationen sind einfach nur vom Feinsten. Auch die Frame-Rate bleibt auf konstant hohem Niveau, Schwankungen sind so gut



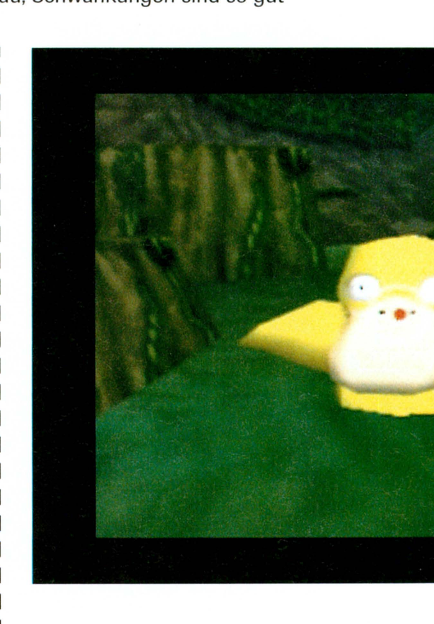


BriStein Verlag GmbH

Stichwort:
Wir wollen Pokémon Snap!

Oststr. 4-6

44866 Bochum



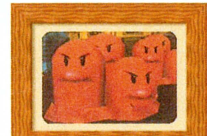
Ihr könnt auch faxen (02327 – 900 521) oder eine E-Mail senden (posthuette@bristein.com). Wir wissen nicht, ob´s hilft, aber schaden kann´s ja auch nicht, gelle?



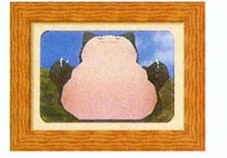


Ab ins Album!

Insgesamt 60 Fotos finden in einem virtuellen Album Platz, das sich auf dem Speicher des Moduls befindet. Ob du auch in der Lage wärst, solch rare Augenblicke im Bild festzuhalten?




wie gar nicht zu bemerken. Der Soundtrack tönt auf der anderen Seite zwar sehr eingängig, dafür aber wenig abwechslungsreich aus den Lautsprechern. Ist aber nicht schlimm, da du sowieso viel mehr auf die Laute und Geräusche der Pokémon achten wirst, die sich haargenau so anhören wie in der (amerikanischen) Fernsehserie. Insgesamt ergibt sich also auch durch die technische Umsetzung des Spiels eine Atmosphäre, wie sie für alle Pokémon-Fans besser nicht sein könnte.



Nicht in Deutschland!

Bevor wir jedoch weiter schwelgen, kommen wir zu der bestürzenden Nachricht, die dir wahrscheinlich längst bekannt sein wird. *Pokémon Snap* wird in Deutschland nicht erscheinen. Die Gründe hierfür sind uns bis heute völlig schleierhaft. Es mag daran liegen, dass deutschen Spielern ein beliebtes Feature der amerikanischen und japanischen Version versagt bleiben würde. In diesen Ländern bestand nämlich die Möglichkeit, Aufnahmen aus dem Fotoalbum als Sticker auszudrucken. Die hierfür notwendigen Automaten fanden sich in ausgewählten Geschäften und Videotheken (siehe Kasten). Aber wird *Pokémon Snap* ohne dieses Feature zu einem schlechteren Spiel? Sicher nicht, oder schlimmstenfalls nur unwesentlich. Das innovative und absolut einzigartige Spielkonzept lebt schließlich davon, dass du dich ständig fragst, ob es nicht doch möglich wäre, noch ein besseres Foto zu machen als das beste, das du zurzeit im Album hast. *Pokémon Snap* gehört zu den Spielen, die allein schon in der Lage sind, den Verkauf des N64 noch einmal anzukurbeln. Und alle Pokémon-Fans sollten sowieso die Möglichkeit haben, sich daran zu ergötzen – überall auf der Welt. Auch in Deutschland! ■



bewertung

Grafik
Sound
Gameplay
Dauerspaß

gesamt 90%

▶ Innovatives Gameplay ohne Enttäuschung!

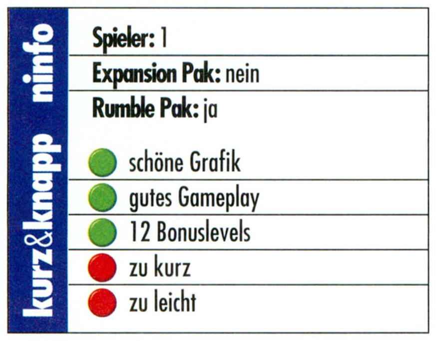
alternativen

Pokémon Stadium	Nintendo (ca. 150 DM)
Getestet in Ausgabe 04/00	**88%**
Pokémon Rot/Blau GB	Nintendo (ca. 70 DM)
Getestet in big.BOY 12/99	

Autor: Björn Seum

Tarzan

Das Dschungelfieber packt uns alle! Tarzan schlägt im Gegensatz zu seinen Disney-Vorgängern einen sinnvolleren Weg ein – doch ist das Spiel wirklich der erwartete Knüller?



kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- schöne Grafik
- gutes Gameplay
- 12 Bonuslevels
- zu kurz
- zu leicht

Tarzan, der mit seinem legendären Spruch "Ich Tarzan – du Jane" die Diskussion über die Notwendigkeit von Verben in einem aussagekräftigen Satz neu entfachte, findet nun nach mehr als 50 Verfilmungen und einem PSX-Release seinen Weg auf das Nintendo 64. Doch spätestens seit *Toy Story 2* und *Das große Krabbeln* sind Trickfilmkonvertierungen aus der Zauberfabrik von Disney mit Vorsicht zu genießen. Das Spiel um Cowboy Woody wie auch das Abenteuer der tapferen Ameise Flick scheiterten letztendlich am Versuch, die Magie der Filme in einem Videospiel einzufangen. Die Programmierer konzentrierten sich so sehr auf dieses Ziel, dass wichtige Faktoren wie Steuerung, Grafik und auch der Sound bei beiden Titeln etwas ins Abseits gerieten. Dabei wäre es doch vermessen anzunehmen, die Disney-Atmosphäre in einem Spiel wirklich fühlbar machen zu können. So sind in 90 Prozent aller Fälle die Kinobesucher von der Konvertierung zum Spiel bitter enttäuscht.

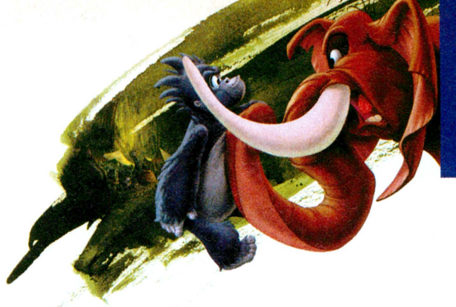
Activision erwies sich als lernfähig und schlug mit *Tarzan* einen anderen Weg ein als mit den letzten Disney-Spielen. Anstatt zu versuchen, die Landschaft der Filmvorlage in aufwendige 3D-Lanschaften zu verpacken, schwingt sich Tarzan durch einen schönen 2,5D-Urwald. 2,5D heißt de facto, dass hier kein richtiges 2D-Bild, aber auch keine echte 3D-Umgebung vorliegt. Vielmehr handelt es sich um einen 2D-Plattformer, der einige 3D-Grafiken in das Bild mit einbaut. Der Film war



übrigens auch nicht mehr als eine 2,5 D-Animation. Activision hatte mit dem Abzug der "halben Dimension" ein glückliches Händchen

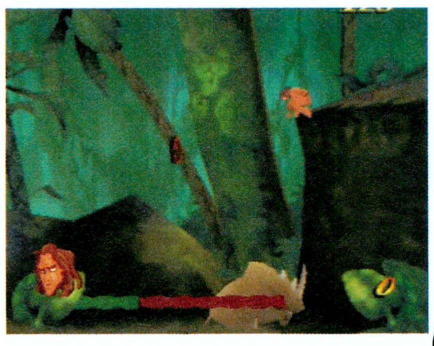
Der echte Tarzan

1912 erschien der erste Tarzan-Roman. Verfasst wurde er von Edgar Rice Burroughs, der Tarzan damit zum Helden unzähliger Filme, Bücher und Comics machte. Ausgangspunkt des Ur-Romans ist ein Schiffsunglück vor der Küste Afrikas. Überlebt haben die Katastrophe nur der englische Adlige Lord Greystoke und seine Frau. An einem Küstenstreifen richten sich die beiden häuslich ein und beziehen ihre Nahrungsmittel aus dem Dschungel. Nachdem Lady Greystoke einen Sohn zur Welt gebracht hat, wird das Ehepaar, anders als im neusten Tarzan-Film, von einer Horde Gorillas getötet. Der Säugling wird von einer Gorilladame gerettet und aufgezogen. Der Junge erlernt die Sprache der Tiere und steigt alsbald, dank seiner überlegenen körperlichen und vor allem intellektuellen Fähigkeiten, zum Führer der Gruppe auf. Im Kampf gegen Eingeborene und weiße Siedler erfährt er von seiner Abstammung und begibt sich kurzweilig nach London. Da er sich der dortigen Gesellschaft nicht anpassen kann, kehrt er für immer in den Dschungel zurück.



Vertrieb: Activision
Hersteller: Eurocom
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM

▲ **Mit einem Steindolch bewaffnet, muss sich der kleine Tarzan der Gefahren des Dschungels erwehren.**



▲ **Lustiger Gag – weicht Tarzan gekonnt einem Nashorn aus, rummst dieses gegen einen Felsen und legt sich schlafen.**

bewiesen, denn heraus kam ein optisch beeindruckendes Jump'n'Run.

Liebespein

Solltest du den Tarzan-Film gesehen haben, kennst du damit automatisch auch die Story des Spiels. Tarzan, der als schiffbrüchiges Waisenkind von einer Affenfamilie aufgezogen wurde, entdeckt eines Tages eine weiße Forschergruppe, die das Verhalten von Gorillas im Urwald studieren möchte. Und, wie sollte es auch anders sein, unser Affenmensch verliebt sich in die Tochter des Expeditionsleiters Prof. Porter. Jane, so der Name von Tarzans Herzallerliebster, hat anfangs ein paar Probleme mit dem sich doch recht affig aufführenden jungen Mann. Doch ein gemeinsamer Feind schweißt bekanntlich zusammen und dieser wird sogleich durch die Raubkatze Sabor verkörpert. Ziel des Spiels ist es, schlicht und einfach Level für Level bis zum Ende durchzuspielen.





Natürlich warten da noch jede Menge Sekundäraufgaben, doch dazu später mehr.

Zu Spielbeginn steuerst du den kindlichen Tarzan und bekommst erst einmal Gelegenheit, dich mit der erfreulich einfachen Steuerung vertraut zu machen. Per A-Button vollführst du einen fulminanten Sprung, der jedes Känguru vor Neid erblassen lässt, und der B-Button feuert eine Obstsorte ab, die dir als Distanzwaffe treue Dienste erweisen kann. Die C-Buttons bringen aufgesammelte Waffen, wie zum Beispiel ein Steinmesser, zum Einsatz. Dass der afrikanische Dschungel mit Sicherheit kein Ferienparadies ist, bekommst

Dschungelvolk

Clayton

Der Großwildjäger Clayton produziert sich gegenüber Tarzan gerne als kultivierter Mensch. Doch folgt er strikt dem Motto "Erst schießen – dann denken". Tarzan fragt sich schon bald, wer hier nun der Wilde ist.

Jane

Für Tarzans erste Liebe sind die Abenteuer im Urwald aufregend, doch hat sie anfangs Probleme, sich in der Wildnis zurechtzufinden. Tarzan, der alte Charmeur, geht ihr dabei aber gerne zur Hand.

Junger Tarzan

Unser junger Held hat nur ein Ziel: der beste Affe jenseits des Äquators zu werden. Die Intelligenz besitzt er bei weitem, doch die körperlichen Fähigkeiten eines 6-Jährigen sind noch recht bescheiden.

Kala

Die Gorilladame kümmerte sich liebevoll um das kleine Waisenkind. Wie ihren eigenen Sohn zog sie das Menschenjunge auf und hatte immer ein offenes Ohr für ihren Schützling.

Kerchak

Der Gruppenpatriarch ist natürlich sehr um das Wohl seiner Horde besorgt und verteidigt sie gegen alle Feinde. Tarzan gegenüber ist er anfangs sehr skeptisch, doch auch das Menschenkind erweist sich eines Tages als würdiges Gruppenmitglied.

Prof. Porter

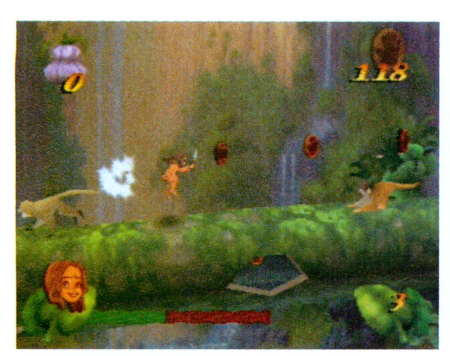
Der weltweit anerkannteste Gorillaforscher ist voller Enthusiasmus und kann es kaum erwarten, seine Forschungsobjekte beobachten zu können. Außerdem ist er der Vater von Jane. Ein sehr herzlicher alter Mann!

Tandor

Der ängstliche Elefant wird trotz seiner Größe von Neurosen geplagt und kann seine Angst kaum verbergen. Zu allem Überfluss wird er von seinen Freunden Tarzan und Terk in die unmöglichsten Situationen gebracht.

Tarzan

Als Erwachsener fällt es Tarzan nicht schwer, sich in die Gorillagruppe zu integrieren, doch als er dies gerade geschafft hat, ertönen Gewehrschüsse und werfen in Tarzans Kopf eine Menge Fragen auf.

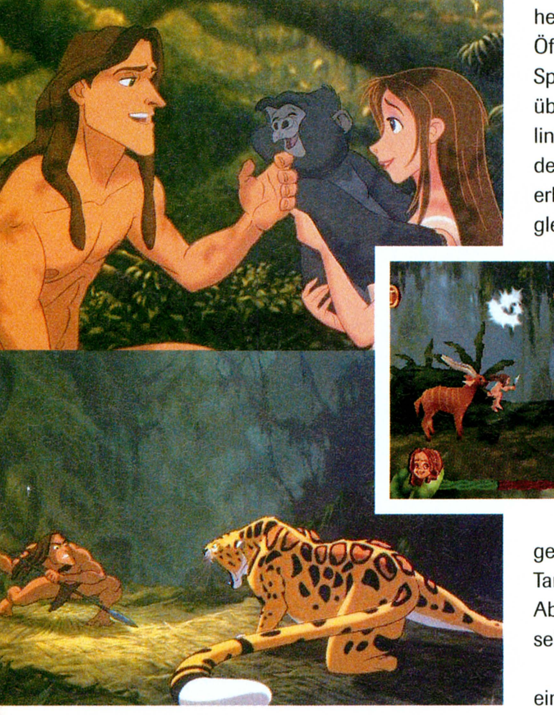


▲ **Überall lauern Affen und wollen unserem Tarzan zeigen, wer hier affiger ist!**



▲ **Der böse Sabor erweist sich als einer der Bossgegner.**

du schneller mit, als du "Ich Tarzan" sagen kannst. Neben Sabor trachten dir noch Affen, Stinktiere, Raubvögel, Frösche und sonstige Urwaldbewohner nach dem Leben. Erwehren kannst du dich deiner tierischen Gegner mit



dem oben genannten Obst. Tarzan lässt sich wahlweise digital oder analog steuern, wobei du in bestimmten Levels dem Analogstick den Vorzug geben solltest.

Pubertät

Beispielsweise läuft Tarzan im "Elefantensturm-Level" automatisch vor einer hysterischen Elefantenherde davon und deine Aufgabe ist es, nach links und rechts auszuweichen. Positiv wäre hier noch anzumerken, dass sich Tarzan bei einem Sprung in der Luft richtungsmäßig korrigieren lässt. So kann bei einem unbeabsichtigten Satz in den Abgrund gerade noch ein Felsvorsprung als Retter in der Not herhalten. Dieses Feature erspart dir des Öfteren den freien Fall und auch frustrierende Spielmomente. Wie bei einem 2D-Plattformer üblich, kannst du dich nur nach rechts oder links bewegen. In Ausnahmefällen führt dich dein Weg auch einmal "ins Bild hinein". Hier erklettert Tarzan meist einen Riesenbaum oder gleitet auf dessen Ästen, einem Skateboard-Fahrer ähnlich, hinab. Überhaupt hat unser Held einiges auf dem Kasten. Bis zu einem Dutzend Bewegungen kann der Affenmann ausführen – klettern, springen, schwimmen, rutschen, Saltos schlagen und auch aufrecht gehen! Richtige Stimmung kommt auf, wenn Tarzan sich von Liane zu Liane schwingt, um Abgründe zu überqueren. Leider stößt er dabei sein "Uahhahahaa" zu selten aus.

Schon im dritten Level ist unser Affenjunge ein richtiger Affenmann, der die Kindheit bereits lange hinter sich hat. Das ein oder andere Mal stößt er zwar noch per Z-Knopf einige pubertär anmutende Laute aus, doch die hängen wohl eher mit seiner Erziehung zusammen und dienen in Kombination mit kräftigen Schlägen dazu, Kisten zu zertrümmern oder einige Secrets zu entdecken. Extras liegen überall im Dschungel verteilt und verleihen dir teils wirksamen Schutz gegen Angreifer und Widersacher.

Die Tarzan-Filme

Der erste Tarzan-Streifen wurde 1918 präsentiert. Tarzan of the Apes nannte sich der Stummfilm, der für heutige Verhältnisse eine erbärmliche Bildqualität vorwies. Elmo Lincoln verkörperte damals den Affenkönig und übernahm daraufhin noch zweimal die Rolle des Tarzan. Der erste Tarzan-Film mit Ton folgte 1932. Hier gab der bekannteste Tarzan-Darsteller überhaupt sein Debüt – der fünffache Olympiasieger im Schwimmen, Jonny Weissmuller. Bis 1948 schlüpfte der Amerikaner österreichisch-ungarischer Abstammung 19 mal in die Rolle des Tarzan. Neben den eben genannten waren Lex Barker, Gordon Scott, Denny Miller und Bruce Bennett weitere Tarzan-Darsteller. In den USA wurde in den 60er Jahren sogar eine Tarzan-Fernsehserie gedreht, in der Ron Ely den Tarzan mimte, doch wurden die Auftritte des Naturburschen auf der Leinwand ständig schlechter. Erst 1984 entstand wieder eine anspruchsvollere Verfilmung des Stoffes unter dem Titel "Greystoke – Die Legende von Tarzan, Herr der Affen". In den Hauptrollen waren Christopher Lambert und Andi MacDowell zu sehen.



Lex Barker



Bananen sind beispielsweise nicht nur die Lieblingsnahrung von Tarzan, sondern auch gesund und füllen deinen Energiehaushalt bei Bedarf merklich auf, was Tarzan prompt mit einem "Schon besser" quittiert. Neben diesen







Familienbande

Tarzans Stiefeltern waren bekanntlich Gorillas. Heute gehören diese großen und kräftigen Primaten zu den seltensten Menschenaffen der Welt. Heimisch sind sie in den mittel- und südafrikanischen Wäldern. Ein Gorilla kann bis zu 1,70 m groß werden und ein Körpergewicht von 200 kg erreichen. Auch die Feindschaft zwischen den Gorillas und dem Leoparden Sabor ist nicht aus der Luft gegriffen. Leoparden sind neben dem Menschen die einzigen natürlichen Feinde der Gorillas. Übrigens: Auch wenn Gorillas etwas dämlich ausschauen, sie können dank der so genannten Gebärdensprache (eine Art Zeichensprache) bis zu hundert Zeichen verstehen.



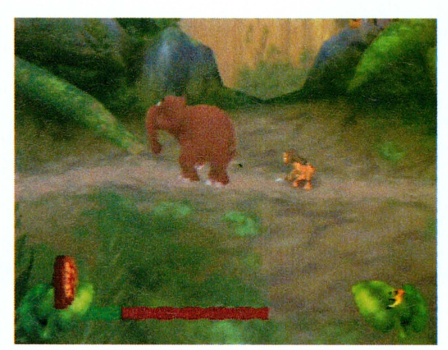
Die Tarzan-Comics

Der erste Tarzan-Comic erschien 1929, gezeichnet von Harold Foster, der später mit seiner Prinz Eisenherz-Serie berühmt wurde. Die bekannteste Comic-Reihe schuf der 1996 verstorbene Burne Hogart. Und die Faszination des Stoffes hat bis heute nicht nachgelassen, wie der Erfolg der Disney-Verfilmung beweist.





▲ Die "Rollaffen" sind besonders gefährlich!



▲ Springt Tarzan auf den Rücken eines Elefanten, so ist er in der Lage, durch enorme Sprünge auch höhere Ebenen zu erreichen.

Power-Ups gilt es noch, die obligatorischen Münzen einzusammeln, die dir bei ausreichend hoher Zahl ein Extraleben verleihen. Da Jump'n'Runs schnell Gefahr laufen, langweilig zu werden, spielst du in manchen Levels einen anderen Charakter. So hüpfst du beispielsweise auch als Terk durch das Dschungelcamp und stiftest etwas Unruhe.

Film oder Spiel?

Dank der 2D-Optik wirken die Hintergründe des Spiels wie gescannte Vorlagen aus dem Film. Glücklicherweise ließ sich das Programmiererteam von Eurocom bei der Konvertierung nicht allzu sehr von der PlayStation-Version inspirieren und holte aus der Grafik noch einiges raus. Die Texturen weisen eine so beachtlich gute Farbtiefe auf, dass manche Grafikabschnitte schon mit der Filmvorlage konkurrieren könnten. Tarzan und seine Freunde wurden sauber animiert und haben eine überdurchschnittliche Ähnlichkeit mit ihren Filmkollegen. Zwar kann man ein vereinzelt auftretendes Abfallen der Frame-Rate feststellen, speziell wenn sich viele Urwaldbewohner auf dem Schirm tummeln, doch wirkt sich dieses Manko verschwindend gering auf den Spielspass aus. Der Sound ist für Nintendo-Verhältnisse mit einer abgespeckten Version der Filmmusik vertretbar. Tarzan und seine Freunde haben außerdem das ein oder andere Sprachsample im Gepäck, doch mit literarischen Vorträgen solltest du nicht rechnen. Die Bewegungsgeräusche werden den Erfordernissen eines Jump'n'Runs durchaus gerecht und sollen deshalb an dieser Stelle nicht weiter erläutert werden. Vielmehr möchte ich noch auf eine Stärke des Spiels hinweisen, aus der auch gleichzeitig die größte Schwäche resultiert – der Schwierigkeitsgrad.

13 Levels, das hört sich doch recht ordentlich an. Hinzu kommen noch mal 12 Bonuslevels, die durch das Einsammeln von Janes Gorillazeichnungen zugänglich werden. Das hört sich noch ordentlicher an – ist es aber nicht. Erfahrene Spieler werden keinerlei Probleme haben, das Spiel selbst im schwierigsten Modus an einem Nachmittag durchzuspielen. Die Zeit für ein Level ist mit einer halben Stunde schon sehr großzügig bemessen. Es gibt kaum eine Passage, die nach mehreren Versuchen verlangt. Aufgrund dieser Tatsache ist Tarzan ein gutes Jump'n'Run, das wohl vornehmlich auf eine jüngere Zielgruppe ausgerichtet ist und für einige wirklich amüsante Stunden sorgt, doch leider viel, viel zu kurz ausgefallen ist. ■



bewertung

Grafik	4 von 5
Sound	4 von 5
Gameplay	4 von 5
Dauerspaß	2 von 5

gesamt 80%

▶ Tolles J'n'R-Spiel – leider zu kurz.

alternativen

Toy Story — Activision (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 01/00 — 58%

A Bug's Life — Activision (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 07/99 — 61%

Autor: Martin Messing

... aber ein großer Schritt für die Menschheit?

Battlezone
Rise of the Black Dogs



Im Jahre 1969 betrat Neil Armstrong als erster Mensch den Mond und er gab einen der populärsten Sätze aller Zeiten von sich: "Dies ist nur ein kleiner Schritt für mich, aber ein großer Schritt für die Menschheit." Ein Schritt aber, den die Amerikaner und Russen in *Rise of the Black Dogs* bereits ein paar Jahre zuvor gemacht haben. Denn während auf der Erde der so genannte Kalte Krieg die Gemüter eigentlich ziemlich abkühlte, tobte auf dem Mond eine große Schlacht zwischen den beiden Erzrivalen, die du nun nachspielen musst. Objekt der Begierde sind ein paar außerirdische Steinchen, die die Amis auf der von uns abgewandten Seite des Mondes entdeckt haben wollen. Das bekommen natürlich auch die Freunde aus dem Osten mit und leisten ihrem kapitalistischen Konkurrenten fortan Gesellschaft. Denn der große technologische Vorteil, der durch die Alien-Überreste zweifelsohne entstehen würde, soll natürlich dem eigenen Land und – Kommunismus sei Dank – vor allem dem eigenen Volk, vom bitterarmen Straßenbettler bis hin zum Staatsoberhaupt, zugute kommen (heißt das jetzt "Wodka für alle"...?). Aber wie so oft, der lachende Dritte wartet nur auf eine Gelegenheit, die zwei Kontrahenten gegeneinander auszustechen. Auf dem Erdtrabanten wollen die Rebellen der ominösen und wie aus dem Nichts erschienenen Black Dogs diesen Part übernehmen. Gleichzeitig offenbart diese dritte Macht im etwas anderen Krieg der Sterne eine sehr interessante Gameplay-Variante.

Schwarze Köter & Boxen

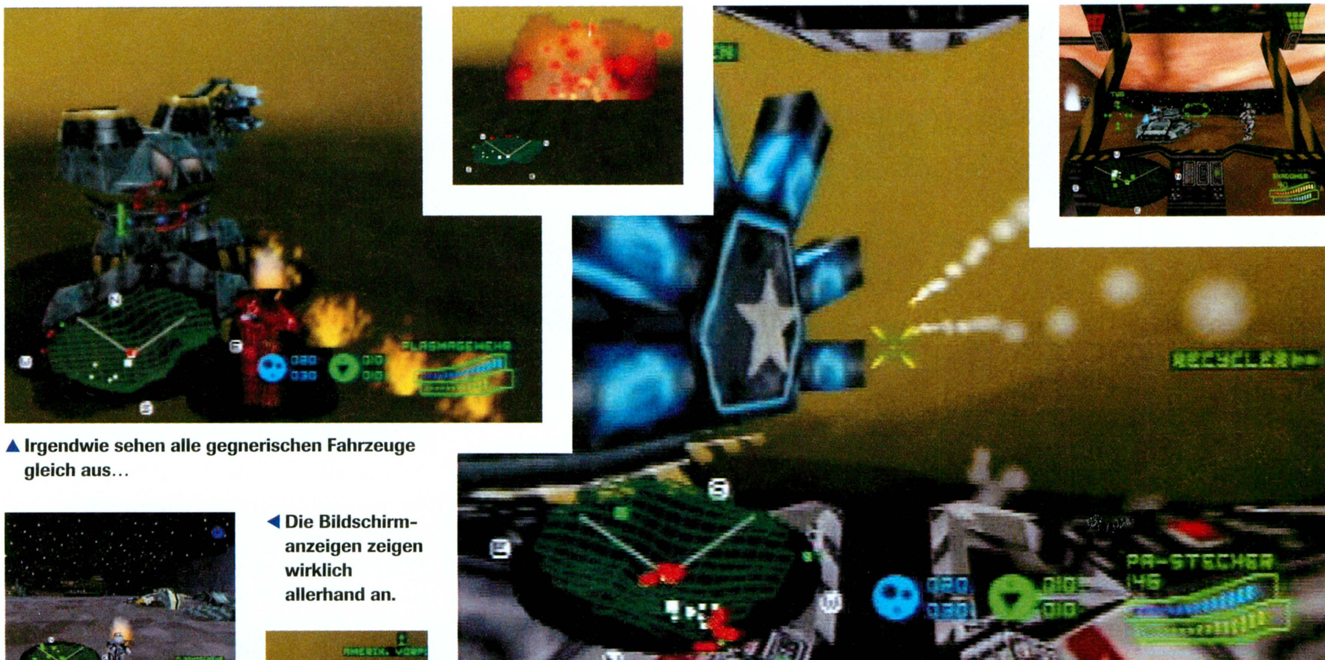
Zu Anfang des Spiels hast du die Wahl zwischen drei verschiedenen Spielmodi, die zwei Dinge gemeinsam haben: Der Action-Anteil kommt nie zu kurz, und du kannst dich jeder der drei Parteien anschließen. Das bedeutet für dich, dass du dich entweder auf die Seite der Amerikaner stellst, in die Rolle der Black Dogs schlüpfst (da nichts über die schwarzen Hunde bekannt ist, würde auch



▲ Da will uns doch nicht jemand verklickern, dass dieser dichte Nebel Absicht ist, oder?

"Black Box" ziemlich gut passen...) oder dich als roter Sowjet outest, der prinzipiell jegliches Vehikel nur mit links steuert, hehe... Egal mit welcher Armee du in das Gefecht stürmst, auf dich warten so oder so jeweils 21 Missionen im Commander-Modus, der wohl den größten Reiz des gesamten Spieles ausmacht. Geboten wird dir ein Echtzeit-Strategiespiel, das anders als *Command & Conquer* und Konsorten aus einer dreidimensionalen Ego-Perspektive gesteuert wird. Deine Aufgabe ist es, die großen Tanker und Panzer deiner eigenen Armee möglichst günstig zu platzieren, damit du ja nicht dem gegnerischen Gesocks ins offene Messer rennst. Sollte dies aber dennoch einmal nicht gelingen, musst du natürlich

Vertrieb: Crave
Hersteller: Climax
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 120 DM



▲ **Irgendwie sehen alle gegnerischen Fahrzeuge gleich aus...**

◀ **Die Bildschirmanzeigen zeigen wirklich allerhand an.**

▲ **Ohne Radar wäre man bei dieser Optik teilweise echt aufgeschmissen.**

▲ **Dieses kleine Männlein hat einen roten Stern auf dem Rücken.**

sofort für Nachschub an der Front sorgen und die Schäden möglichst gering halten, um dann schließlich nach und nach die feindlichen Einheiten systematisch auseinander zu nehmen.

Noch systematischer geht es im Piloten-Modus zu. Der Echtzeit-Strategie wurde hier Adieu gesagt und man baut ganz einfach auf simpel gestrickte Missionen, die es auf dem kleinen Planeten zu bewältigen gilt. Allerdings unterscheiden sich auch hier die 21 Einsatzziele nicht sonderlich voneinander. Meistens gilt es nur, zu einem bestimmten Punkt zu fahren, dessen Position vom Radar sogar die gesamte Zeit über angezeigt wird, und dort die eine oder andere Mondstation dem Erdboden gleichzumachen oder den Fahrer des x-ten Mondfahrzeuges in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Da die Missionen wirklich immer nach dem gleichen Schema gestrickt sind und auch die beiden anderen Kriegsnationen nichts anderes machen müssen als Suchen-Finden-Zerstören, sind diese zwei Spielmodi nicht unbedingt mit wochenlangem Spielspaß gleichzusetzen. Ebenso wenig kann man dies natürlich vom recht schicken Trainingslevel erwarten, der dir wichtige Grundkenntnisse für die Steuerung nahe bringt.

Kamikaze-Kommando

Wer nun auf den dritten (richtigen) Modus im Bunde baut, hat sich gehörig geschnitten, denn die Arcade-Spielerei ist nicht viel mehr als ein *Royal Rumble* auf dem Mond: Du wirst in deinem Panzer oder Weltraum-Mech mitten auf einem Kampffeld abgesetzt und stehst einer ganzen Armada von ziemlich feindlich gesonnenen Gegnern gegenüber. Aber wofür hast du in der Tasche über 30 verschiedene große und noch größere Wummen? Dann heißt es nämlich ballern, was das Zeug hält, denn man wird sicherlich nicht gerade zimperlich mit dir umgehen. Ziel ist es, so lange wie nur möglich mit seinem Weltraumrenner durchzuhalten. Sieht das gute Stück einmal doch aus wie Schweizer Käse, hat der Fahrer des löchrigen Gefährts



▲ **Einblendbare Bildschirme und Sprachsamples zeigen und erklären aktuelle Standorte und Missionsziele.**

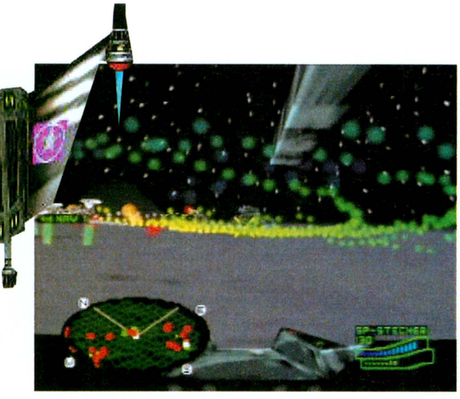
aber bei weitem noch nicht das Zeitliche gesegnet. Denn sobald der Mehrtonner den finalen Schuss kassiert (oder der Spieler die L-Taste betätigt), zieht der intelligente Pilot automatisch die Reißleine und schon versucht er, als einköpfige Infanterie gegen schwer bewaffnete Kavallerie zu bestehen.

Die Steuerung unterscheidet sich dabei aber kaum vom Umherfahren im gepanzerten Fahrzeug: Bei beiden Varianten steuerst du die Figur bzw. den Panzer mit den gelben C-Knöpfen durch die ausgedehnten Areale, der Analogstick dient nur zum Ändern der Blickrichtung. Gefeuert wird selbstverständlich mit dem allseits

beliebten Z-Trigger, während man dem Gefährt(en) mit der R-Taste einen großen Schub nach oben verpassen kann und so kleinere Hügel oder Gefechte einfach übersprungen werden können. Die Tastenbelegung erinnert also sehr an *Turok*, und Fans dieses Ego-Shooters werden sich auch ziemlich schnell in der *Battlezone* zurechtfinden können. Allerdings sind die über ein Dutzend verschiedenen Fortbewegungsmittel ziemlich träge und lassen die Agilität des Dino-Hunters wirklich vermissen, wobei man hinzufügen muss, dass eine Panzerfahrt auch nur sehr schwer nachvollzogen werden kann.

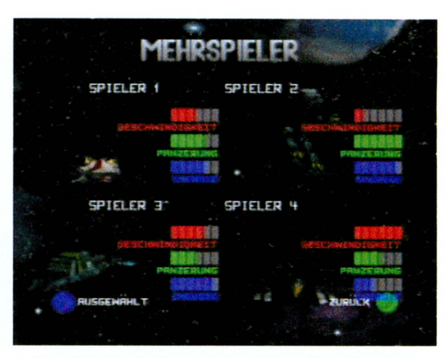
Spaß zu viert? Nööö!

Aber vielleicht haben die Entwickler von Climax den Schwerpunkt des Spiels auf den integrierten Multiplayer-Modus gelegt, immerhin hat der Spaß zu viert schon Dutzende von Spielen, die alleine maximal als "gonz nött" bezeichnet werden konnten, vor der virtuellen Todesstrafe gerettet. Das gilt aber leider nicht für *Battlezone*, das den bitteren Weg über die grüne Meile bestreiten muss. Okay, okay, für den ganz, ganz kurzen Quickie für zwischendurch könnte ja noch das recht lustige Deathmatch herhalten, aber warum, wenn wir doch gleich einen Doppelnull-Agenten haben können?! *Battlezone* hat aber noch mehr zu bieten und wartet u.a. mit einem Rennspiel auf: eine halbe Katastrophe bei den lahmen Kisten! Schlimmer aber ist der selbst ernannte Strategie-Modus: Zwei statt vier Freunde werden von jeweils zwei weiteren Schiffen begleitet, die seelenlos genau das



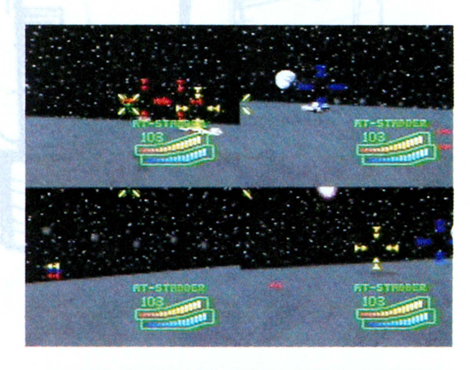
nachahmen, was der Spieler "vormacht". Man kann ihnen keine eigenen Befehle vorgeben. Klasse Idee, Climax!

Habe ich erwähnt, dass das "Spielvergnügen" mit vier Leuten auch gleich viermal so viel Nebel bietet wie die langweilige Einöde alleine? Nein? Okay, jetzt habe ich es getan. Ganz zu schweigen von kaum erklärbaren Slowdowns. Denn wie zum Teufel kommen die bei dieser Engine sogar im Einspielermodus zustande? Neben dem einen Flüsschen hier und dem anderen Blitzchen da wird nicht viel an Umgebung geboten. Ansonsten sieht man bei sternklarem Himmel (eine Meisterleistung bei einer Bitmap-Tapete...) sehr verwaschene Hügel oder – falls es ganz dicke kommt – nur eine Nebelsuppe, die dem viel zitierten "Nebel 64" wirklich alle Ehre macht. Auf die unzähligen Clipping-Fehler und die grausame Kollisionsabfrage ("wir fahren heute mal durch Türme durch") gehe ich aus Zeitgründen lieber nicht ein. Das i-Tüpfelchen ist aber ganz klar der Sound. Einfache Musik, schön und gut, aber bitteschön etwas länger, so dass man nicht alle zehn Sekunden das gleiche hört, und bitte in etwas besserer Qualität als auf Handheld-Niveau! Gleiches gilt für die Effekte, die man irgendwo zwischen



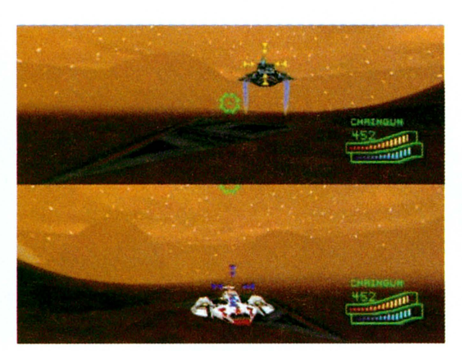
▲ Vier Spieler gehen an den Start. Das Ziel: Wer geht als erster nach Hause?

meinem altersschwachen Rasierer und einem Trabi hergeholt hat, die aber wenigstens schön laut sind und Explosionen gerade noch annehmbar zum Ausdruck bringen. Trotzdem: *Battlezone* ist ein reiner Durchschnittstitel mit ganz großen Macken! ■

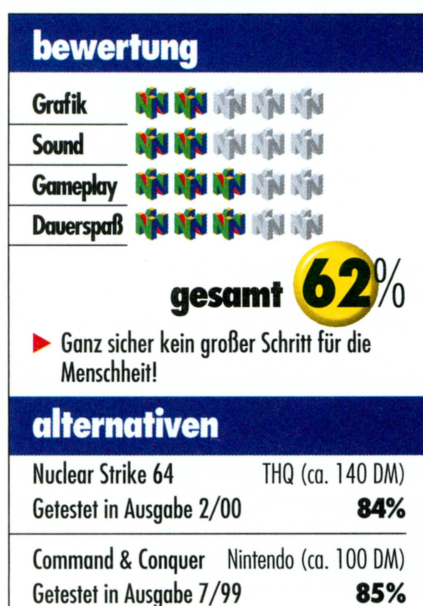




▲ Das Spiel hat nicht viele Ziele. Leider auch nicht das, dem Spieler Spielspaß zu bringen, hehe...



▲ Leider ist die Munition bei jedem Fahrzeug auch noch begrenzt, hier auf 452 Schuss.





Autor: Martin Mirbach

IMPORT SPIEL

Kirby 64
The Crystal Shards

Der kleine rosa Blubb erobert Japan. Ist auch Deutschland in Gefahr?



kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja
● kunterbunte Grafik
● komplexe Steuerung
● viele Kombi-Fähigkeiten
● endlich ein Kirby-Spiel!
● schwacher Mehrspielermodus

Macht das eigentlich Sinn? Ein Import-Tests von *Kirby 64: The Crystal Shards*, wo es das Spiel doch gerade erst in Japan gibt? Ganz ehrlich: eigentlich nicht, es sei denn, du gehörst zu den wenigen Freaks, die ihre Konsole so bearbeitet haben, das sie Nippon-Module schluckt. Andererseits braucht man wirklich kein Japanisch zu können, um *The Crystal Shards* zu spielen, da du nur in den Menüs und im Pausenbildschirm mit unleserlichen Schriftzeichen konfrontiert wirst. Und schließlich: Wenn ein *Kirby*-Test schon wenig Sinn macht, so bringt er definitiv eine Menge Spaß. Uns jedenfalls. Es gibt eben Spiele, bei denen keiner in der Redaktion die Finger lange ruhig halten kann.

... und Friede auf Ripple!

Zuletzt hatte Kirby einen für manchen unerwarteten Gastauftritt in *Super Smash Bros.* – womit er im Grunde nur seinem traurigen Ruf als Nintendos vergessenes Maskottchen gerecht wurde. Jetzt bekommt er endlich sein eigenes N64-Spiel, wie vor ein paar Monaten erst sein Kollege Donkey Kong. Und selbstverständlich hat er darin eine starke, böse Macht zu bekämpfen, die in Form einer dunklen Wolke den Planeten Ripple Star bedroht. Dieser Planet wird von einer Elfenrasse bewohnt, die über einen Kristall wacht, der Harmonie und Frieden garantiert. Obwohl Ribbon, die Elfenchefin, alles versucht, um den Kristall zu schützen, wird er ihr von der dunklen Macht entrissen und in viele kleine Stücke zerschmettert. Damit dürfte deine Aufgabe klar sein, oder? Du musst Kirby die einzelnen Stücke



▲ Aaaalle Kirbys fliegen... hoooch! Na ja, jetzt, wo wir wissen, dass Bäume singen und sprechen können...





▲ Okay, in meinem Regal sieht's wesentlich unaufgeräumter aus...

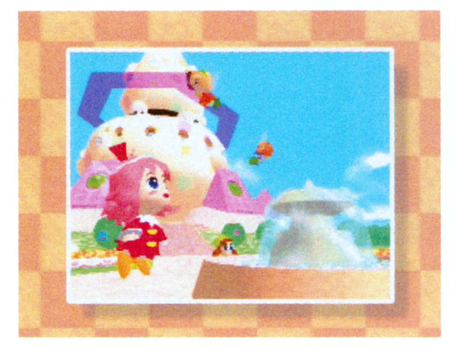


▲ Seit wann können Bäume singen und sprechen? Als Nächstes lernen rosa Knubbel zu fliegen.

Vertrieb: Import
Hersteller: HAL
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 140 DM

Böse, dunkle Wolken

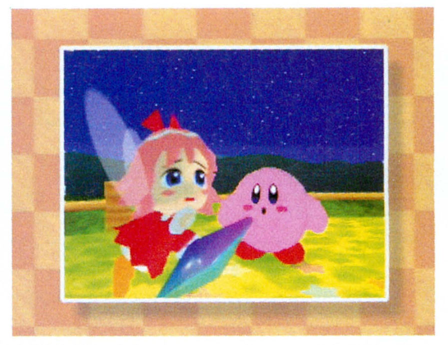
Die Story des Spiels wird in einem kleinen Intro erzählt und lässt sich wunderbar kurz zusammenfassen.



▲ Auf dem Planeten Ripple Star wacht die Elfe Ribbon über einen heiligen Kristall,...



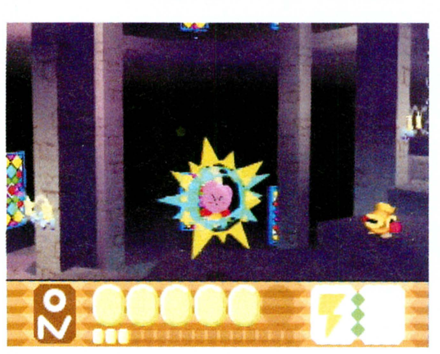
▲ ... der jedoch von finsteren Wolken gestohlen und zerschmettert wird.



▲ Und wer muss die Scherben aufkehren und den Kristall reparieren? Genau, Kirby!

finden lassen, denn erst der komplett restaurierte Kristall bringt Ripple Star den Frieden zurück.

Durch acht Welten mit je fünf Levels hat Kirby sich zu kämpfen, wobei zahlreiche witzige Gegner auf ihn warten. Um sich derer zu erwehren, stehen ihm zunächst einige Defensiv-Moves zur Verfügung. So kann er sich etwa in einen Stein verwandeln, zu einem wehrhaften, stacheligen Igel zusammenrollen oder sogar beide Fähigkeiten miteinander kombinieren. Natürlich kann Kirby genauso gut selbst die Initiative ergreifen. Dann inhaliert er zum Beispiel seine Gegner, übernimmt deren Fähigkeiten und setzt diese gegen sie ein. Das funktioniert allerdings nur bei den schwächeren Gegnern. Die stärkeren kann er aber immerhin umhertragen und durch die Gegend werfen. Schluckst du sie, bekommst du ihre Fähigkeiten in abgeschwächter Form – es sei denn, du kombinierst sie mit der Fähigkeit eines weiteren Gegners. Auch das ist möglich und resultiert dann in einer Superfähigkeit. Insgesamt gibt es 28 Kombinationsmöglichkeiten, die du alle



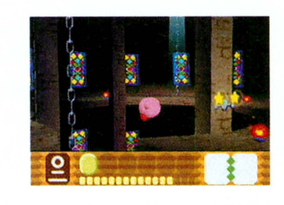
▲ Gut dressiert? Zu Kirbys erstaunlichen Fähigkeiten gehört auch der Sprung durch den Reifen.

drauf haben musst, wenn du *Kirby 64* durchspielen willst.

Präsentiert wird *Kirby 64: The Crystal Shards* im bekannten 2,5D. Zwar kannst du den kleinen Was-auch-immer-er-eigentlich-sein-mag nur zweidimensional steuern, also nach rechts, links, oben und unten, doch vermittelt die halbisometrische Kameraperspektive zusammen mit der detailreichen Grafik fast schon ein 3D-Feeling. Sämtliche Locations passen in ihrer Ausgestaltung perfekt zu Kirby – sie sind bunt, verspielt und wirken immer etwas improvisiert. Exakt das gleiche gilt für den Sound, der trotz des, na ja, sagen wir mal etwas infantilen Gesamteindrucks an keiner Stelle nervt. Als recht komplex entpuppt sich nach einiger Zeit die Steuerung, insbesondere angesichts immer neuer Combos. Vielleicht ist es aber gerade das, was erfahrene Spieler länger bei der Stange hält.

Kirby kommt!

Obwohl *Kirby 64* auch einen Vierspielermodus besitzt, wird dieser nur von den eingestreuten Mini-Games benutzt. Die kannst du zwar auch allein spielen, doch sind sie dermaßen simpel, dass sie keinen halbwegs klaren Kopf vor eine größere Herausforderung stellen würden. Erst zu mehreren, wenn Konkurrenz und Zeitdruck hinzukommen, wirst du dich für längere Zeit mit ihnen abgeben wollen. Mit dem eigentlichen Spiel oder gar der Handlung haben die Minispiele nichts zu tun. Insgesamt richtet sich *Kirby 64* eindeutig an jüngere Spieler, was angesichts kommender "erwachsener" Titel wie *Perfect Dark, Aidyn Chronicles, Resident Evil Zero* oder *Eternal Darkness* sicher nichts Schlechtes



ist. Spaß macht es aber auch älteren Spielern. Zum einen, weil es endlich ein eigenes Kirby-Spiel ist, zum anderen, weil es mehr Tiefgang hat, als man auf den ersten Blick meinen sollte. Den stolzen Preis für eine Importversion musst du aber nicht unbedingt hinlegen, denn im Herbst erscheint das Spiel ja auch bei uns. In einem ausführlicheren Test werden wir dann prüfen, ob sich das Warten gelohnt hat. ■



bewertung

Grafik	4/5
Sound	4/5
Gameplay	4/5
Dauerspaß	3/5

gesamt **83%**

▶ Gutes Spiel, aber als Import zu teuer!

alternativen

Gex: Deep Cover Gecko — Crave (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 11/99 — **74%**

Yoshi´s Story — Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 02/98 — **87%**



Autor: Benjamin Kegel

IMPORT SPIEL

Virtual Pro **Wrestling 2**

Kein Wolfsgeheul, keine Augenbraue des Volkes. Einfach nur purer Showkampf.

Vertrieb: Import
Hersteller: Aki
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM



kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

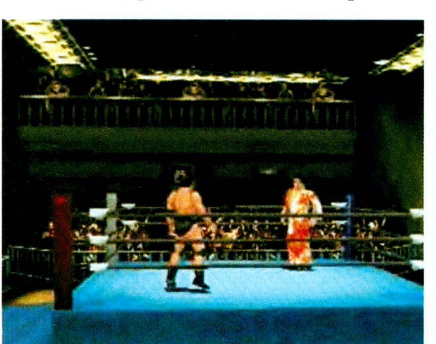
- neue, spektakuläre Moves
- viele Stadionvarianten
- triste Wrestler-Auftritte
- keine Neuerungen
- keine große Lizenz

Als Wrestling-Fan macht man momentan ganz schön was mit: Die WWF ist so spannend wie noch nie zuvor, die WCW so langweilig wie selten. Vor fünf Monaten war das Ganze noch genau andersherum. Man kann es also verstehen, wenn man als Freund dieser Sportart schon mal seiner favorisierten Liga untreu wird und sich nach Alternativen umsieht. Eine dieser Alternativen ist *Virtual Pro Wrestling 2*.

Alles nur Show

Es sind vor allem zwei Dinge, die Wrestling für viele Leute so beliebt machen. Zum einen die zum Teil sehr spektakulären Moves wie Suplex-Varianten und High-Flying-Aktionen vom obersten Ringseil. Zum anderen ist es natürlich die Show, sämtliche Storys, Gerüchte und andere von den Drehbuchschreibern der großen Ligen perfekt erdachten Szenarios mit charakterstarken Persönlichkeiten. Kein Wunder also, dass die Lizenzen der beiden großen Wrestling-Ligen WWF und WCW bei Spieledesignern sehr beliebt sind. Bei *VPW 2* ist das Ganze ein wenig anders. Da sich das Spiel mit den bekanntesten japanischen Ligen befasst (All Japan und New Japan), kommen hier Fans von Aufsehen erregenden Wrestling-Manövern voll auf ihre Kosten. Kein Wunder, legt man doch in Japan sehr viel mehr Wert auf sehenswerte Aktionen im Ring als auf das ganze Nebenher, dementsprechend gestaltet sich auch das Spiel.

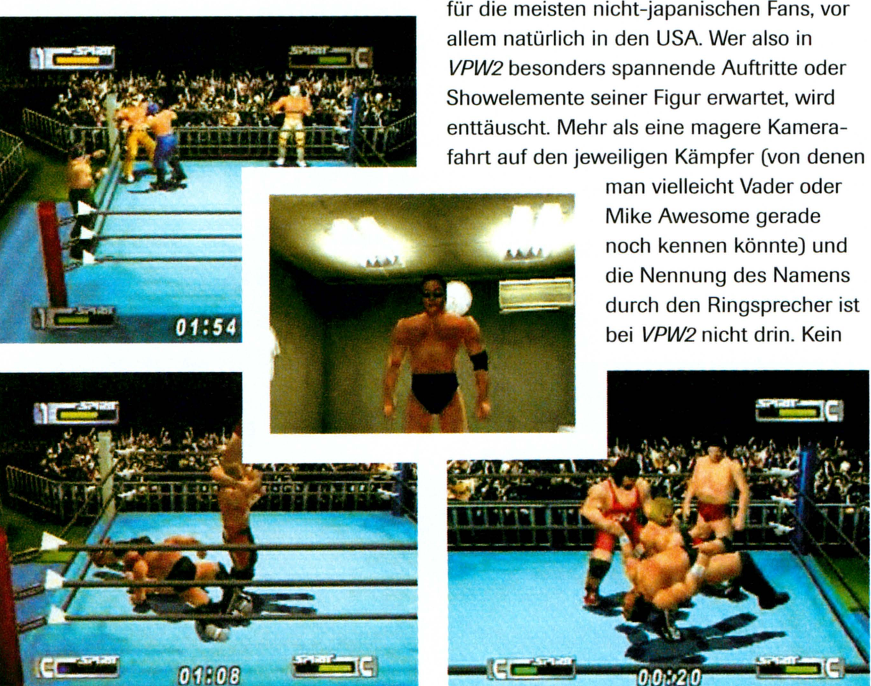
Doch gerade diese Geschehnisse außerhalb des Rings sind das Salz in der Suppe für die meisten nicht-japanischen Fans, vor allem natürlich in den USA. Wer also in *VPW2* besonders spannende Auftritte oder Showelemente seiner Figur erwartet, wird enttäuscht. Mehr als eine magere Kamerafahrt auf den jeweiligen Kämpfer (von denen man vielleicht Vader oder Mike Awesome gerade noch kennen könnte) und die Nennung des Namens durch den Ringsprecher ist bei *VPW2* nicht drin. Kein großes Feuerwerk, kein Biertrinken im Ring, keine Friedhofsmelodien. Dafür geht es dann im Ring um so ernster zur Sache. Man kann mit seinem jeweiligen Pseudosportler Aktionen ausführen, die es bis jetzt in keinem noch so lizenzbepackten Wrestling-Spiel zu sehen gab. Die zweckmäßige Steuerung legt einem da auch keine großen Steine bei der Ausführung in den Weg.



▲ Hey Junge, du bist hier falsch! Der Tango-Wettbewerb ist 'ne Halle weiter!

Wrestlemania-Klon

Bis auf die fehlende Lizenz und die Reduzierung der Showelemente gleichen sich *VPW 2* und *Wrestlemania 2000* sehr. Das Grapple-System, der Create-A-Wrestler-Modus und sogar die Anordnung der Menüs sind zum Großteil aus *Wrestlemania 2000* übernommen worden. Leider gilt das auch für die unschönen Grafikfehler, die sich vor allem bei Griffen und Würgern bemerkbar machen. Zusammen mit der mittelprächtigen Musik und den altbackenen Spielmodi ist *VPW2* zwar kein schlechtes Spiel, hat aber das Genre nicht gerade neu erfunden. ■



▲ Zu viert kommt im Ring erst so richtig Leben auf.



▲ Diesen Backbreaker hat man bestimmt noch in der letzten Reihe gehört!

bewertung

- Grafik
- Sound
- Gameplay
- Dauerspaß

gesamt **73%**

▶ Der Weg bis zum Champion-Gürtel ist noch weit!

alternativen

WWF Wrestlemania 2000	THQ (ca. 110 DM)
Getestet in Ausgabe 01/00	**84%**
ECW Hardcore Revolution	Acclaim (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 04/00	**66%**

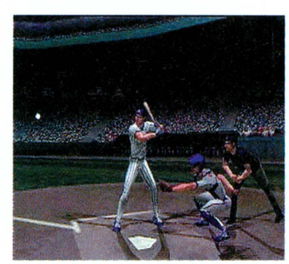


All-Star Baseball 2001

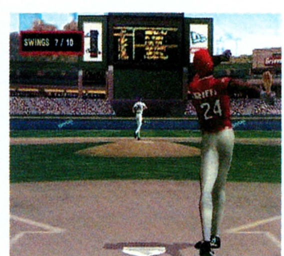
Vertrieb: Import
Hersteller: Acclaim
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 140 DM

Die Baseball-Liga hat einen neuen Tabellenführer...







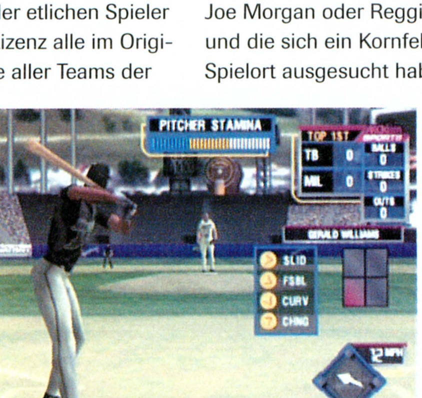


Baseball führt bei uns in good old Germany ja ein ziemlich tristes Dasein. Da muss ein Videospiel zu dem Thema schon etwas ganz Besonderes sein, wenn es den Weg in den Schlitz eines heimischen N64-Adapters finden soll. Und genau das haben die Leute von High Voltage auch abgeliefert: Eine Baseball-Sim der Extraklasse, die nicht nur Fans des US-Sports faszinieren dürfte!

Strike

Bevor du den Kampf um Homeruns und Punkte eröffnest, solltest du dem praktischen Schlag-Übungsmodus einen Besuch abstatten. Hier wählst du einen der etlichen Spieler (die dank offizieller MLB-Lizenz alle im Original vertreten sind, inklusive aller Teams der MLB) und trainierst schon mal für die Meisterschaft. Die Schlag- und Wurfsequenzen in *ASB 2001* sind wirklich großartig gelungen. Nach einigem Trainieren gehen dir alle Manöver locker von der Hand, auch wenn es sich dabei um gewagte Aktionen handelt. Im Spiel werden die Teams von Faktoren wie dem Wetter, der Tageszeit und der Tatsache, dass sie gerade ein Spiel vor heimischem Publikum bestreiten, beeinflusst. Neben diesem erstklassigen Simulationsmodus bietet das Spiel aber auch einiges für Arcade-Fans. Wenn du möchtest, kannst du einfach nur aufs Spielfeld rausgehen und im richtigen Moment auf den Schlagknopf drücken und schon fliegt der Ball in Richtung Freiheit.

Ein netter, kleiner Bonus von *ASB 2001* ist, dass dir neben den Originalspielern mit ihren jeweiligen Stadien und Trikots auch eine Mannschaft zur Verfügung steht, die ausschließlich aus Baseball-Legenden wie Joe Morgan oder Reggie Jackson besteht und die sich ein Kornfeld in Kansas als Spielort ausgesucht haben. Einziges Manko in dem ansonsten grandiosen Gameplay: Leider hat *ASB 2001* zum Teil dieselben Kinderkrankheiten wie seine Vorgänger, besonders die kleinen grafischen Fehler nerven manchmal gewaltig. Wenn es beispielsweise in einem wichtigen Spiel so scheint, als hätte ein Spieler schon die Base berührt, ihm aber tatsächlich noch ein paar Zentimeter gefehlt haben, könnte man manchmal ins Steuerkreuz beißen...



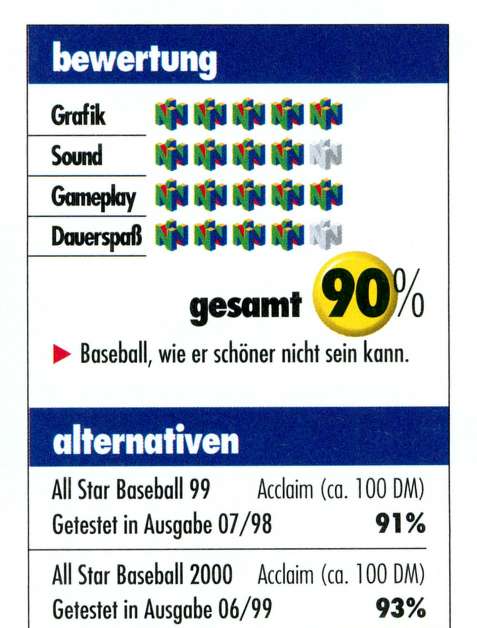
Wie im echten Leben

Das erste, was einem beim Spielen von *ASB 2001* auffällt, ist die grandiose Grafik! Die Spieler, die butterweichen Motion-Capture-Animationen, vor allem aber die Originalstadien mit ihrer unglaublichen Detailliertheit! Du wirst die Sofortwiederholung manchmal nur laufen lassen, um die grafische Pracht des Spiels zu bewundern. Soundmäßig kommt das Spiel zwar nicht ganz an die sensationelle Optik heran, dennoch tragen auch der Kommentator und die Soundeffekte ihren Teil zur großartigen Atmosphäre in *ASB 2001* bei. Es hätte allerdings nicht geschadet, ein wenig mehr von diesen Effekten ins Spiel einzubauen. ■

▲ Auch wenn das Bällchen hier ein wenig tief kommt, hast du alle Chancen auf einen guten Schlag.



▲ Dank MLB-Lizenz sind alle Originalspieler vertreten. Und dank 1a-Grafik kann man sie auch erkennen.



Mal reinschnuppern?



Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,- DM statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham



SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname ______________________

Straße/Hausnummer ______________________

PLZ/Wohnort ______________________

____

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Briestein



IMPORT SPIEL

CyberTiger Woods Golf

Versucht da etwa jemand, an Marios Thron zu rütteln?

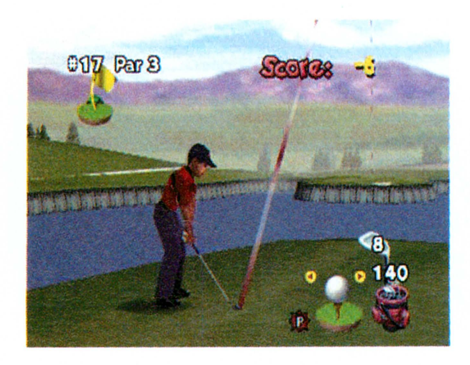
Vertrieb: Import
Hersteller: EA Sports
Genre: Golfspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM


kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

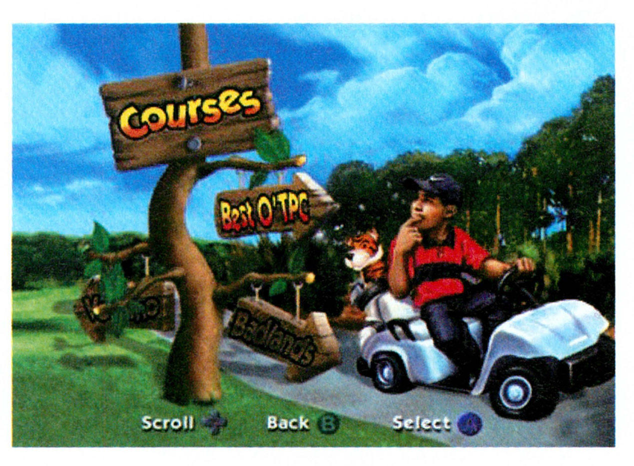
- offizielle PGA-Lizenz
- geniales Schwungsystem
- innovativer Multiplayer-Modus
- Musik zum Abschalten
- optisch teilweise zu schwach

Wer denkt, *CyberTiger Woods Golf* sei ein kleines, unscheinbares Golfspiel, der täuscht sich, ist es den Programmierern doch gelungen, eine realistische Golfsimulation mit einem Arcade-Fun-Golfer zu kreuzen. Das Ergebnis ist ein actionlastiges Golfspiel, das sich Fans des Sports um Bälle und Löcher ruhig einmal etwas genauer ansehen können.



Zitternde Finger

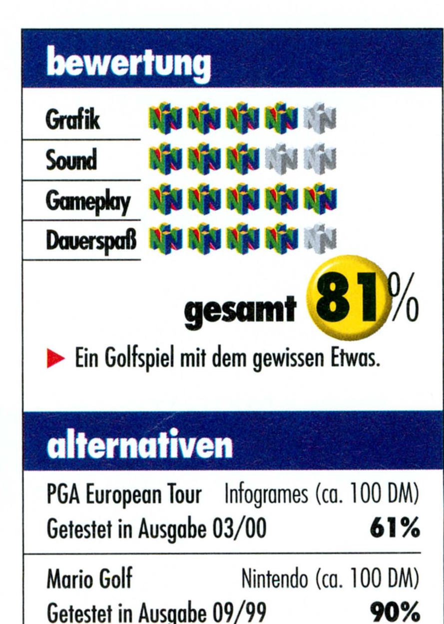
Das Wichtigste für einen Golfer ist ein anständiger Schwung. Wenn der fehlt, haben die Zuschauer zwar was zu lachen, den Spieler bringt das aber kaum weiter. Um die Schwungsequenzen in einem Golf-Videospiel darstellen zu können, bedienen sich die meisten dieser Spiele eines Systems, bei dem du drei Schwungpunkte per Tastendruck festsetzen musst, um Genauigkeit, Schwung und Spin zu bestimmen. Nicht so bei *CTWG*. Hier benutzt du den Analogstick, um deinen Schwung zu steuern. Ziehst du ihn zurück, holt dein Spieler aus, drückst du ihn nach vorne, geht der Ball mehr oder weniger elegant auf die Reise. Dieses System bringt eine Menge Spaß ins Spiel und fordert von dir dieselbe Genauigkeit, die auch ein echter Golfschläger verlangen würde! Auch die Arcade-Elemente in *CTWG* sind von besonderer Art. Vor allem die Power-Ups ha ben ihren Reiz. So kannst du mit dem richtigen Bonus deinen Ball wie einen Stein über eine Wasseroberfläche springen lassen oder einen übermenschlichen Eröffnungsschlag am Tee anlanden. Je nach Situation verändert der Ball dabei sein Aussehen, so verwandelt er sich z.B. bei dem Schwung-Power-Up in eine Rakete. Nett!



Golf im Vulkankrater

Neben den üblichen Spielmodi, wie dem Turnierspiel oder einem ziemlich guten Übungsmodus, wartet noch etwas ganz Besonderes auf die Golf-Freaks: Das 2-Spieler-Duell. Hier stehen beide Spieler auf je einer kleinen Plattform über einem Lavasee. Beide haben eine ganze Golftasche voller explosiver Bälle dabei. Den Rest kann man sich denken: Wer zuerst die Plattform des anderen mit einem gekonnten, gut gezielten Schlag atomisiert, hat gewonnen. Ein genialer 2-Spieler-Wettkampf, vor allem deswegen, weil er in Echtzeit stattfindet!

Grafik und Sound sind relativ gut gelungen. *CTWG* kann in diesen Punkten zwar keinen Extrapreis gewinnen, aber der Zweck wird auf jeden Fall erfüllt. Die Spielfiguren kommen gut rüber, die Schwungsequenzen sehen auch anständig aus. Nur die Gestaltung einiger Golfplätze ist ein bisschen schwach. Die vielen kleinen Soundeffekte unterstreichen elegant das Geschehen auf dem Platz, allerdings... die Hintergrundmusik sollte man besser abschalten! Bleibt nur die Frage: Wieso haben die Programmierer trotz offizieller PGA-Lizenz nur zwei echte Golfprofis ins Spiel mit eingebracht? ■



bewertung

Grafik	4/5
Sound	3/5
Gameplay	5/5
Dauerspaß	4/5

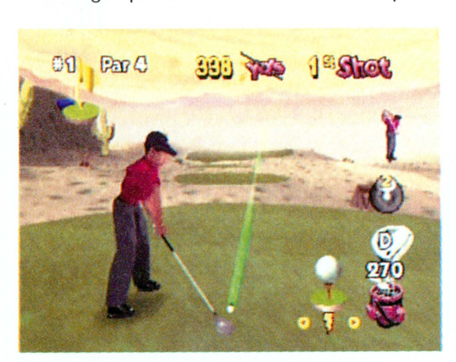
gesamt 81%

▶ Ein Golfspiel mit dem gewissen Etwas.

alternativen

PGA European Tour — Infogrames (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 03/00 — **61%**

Mario Golf — Nintendo (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 09/99 — **90%**



▲ **HIMMEL, AR... das geniale Schwungsystem wird dich fluchen lassen wie Opa am Minigolfplatz!**



▲ **Da ist das Loch... jaa... noch ein bißchen nach links... und... er... shit, wieder ein Bogey!**

Lesertests

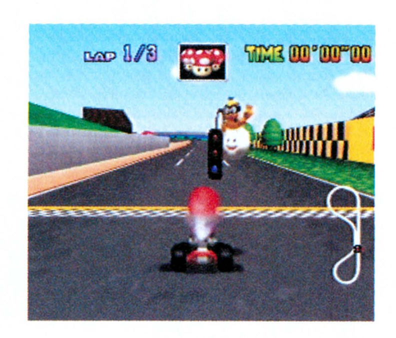
Jetzt bist du am Drücker! Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt. Diesmal gibt es ein Überraschungsspiel aus unserem Fundus!

WIR MEINTEN / DU MEINST

Mario Kart 64

Mario Kart 64 ist ein obergeiles Game, und wir haben vor zwei Jahren satte 94 Prozent darauf vergeben. Auch wenn es jetzt nur noch knapp die Hälfte kostet, wird lediglich der 4-Spieler-Modus dieser Wertung gerecht. Wir ziehen daher für jeden Spieler einen Punkt ab und landen bei 90. Haben wir nicht ein ausgeklügeltes System?

Martin Mirbach
Ausgabe 06/99, Wertung 90%



Mario Kart 64

Die 90er Wertung von *Mario Kart 64* finde ich noch zu wenig. Sehr gute Grafik, knuddeliger Mariopopsound und der beste 4-Spieler-Modus auf dem N64 machen dieses Spiel zu meinem liebsten Partygame. Auch nach Monaten bleibt nichts von dem Dauerspaß auf der Strecke

Stefan Beckenbach
Heiligkreuzsteinach, Wertung 91%

Hydro Thunder

Es ist natürlich verständlich, dass im Zuge einer Konvertierung auf das N64 viele Details auf der Strecke bleiben. Doch warum wird ausgerechnet an den für den Spielspaß so elementar wichtigen Dingen wie Frame-Rate, Steuerung und Sound gespart? Außerdem sind die nur zwei Spielmodi ebenso frustrierend wie die schwache KI der Gegner.

Björn Seum
Ausgabe 04/00, 52%



Hydro Thunder

Am *Hydro Thunder*-Automaten habe ich im Urlaub bis zum Wahnsinn gezockt, deswegen wollte ich das N64-Spiel auch unbedingt haben. Trotz eures Tests habe ich dafür bei meinem Händler sogar mehr als die in der big.N veranschlagten 130 Mark berappt. Jetzt sehe ich ein, dass ihr in allen Punkten Recht hattet. Was für ein Jammer!

Uli Hölscher
Recklinghausen, 52%

Castlevania: Legacy of Darkness

Mehr Levels, mehr Charaktere, ein umfangreicheres Gameplay sowie zusätzliche Waffen, Cut-Scenes und Gegner unterscheiden *Legacy of Darkness von Castlevania 64*. Sonst ist alles beim Alten geblieben, einschließlich Nebelschwaden, verwaschener Texturen und schwankender Frame-Rate. Die Lokalisierung ist stümperhaft.

Martin Mirbach
Ausgabe 03/00, 71%



Castlevania: Legacy of Darkness

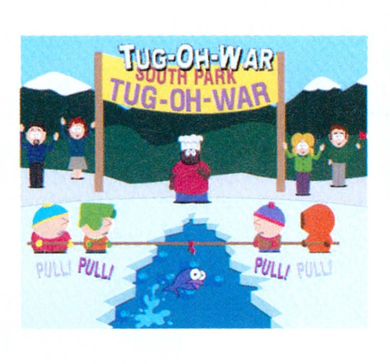
Da ich den Vorgänger auch besitze, wollte ich *Legacy of Darkness* zunächst nicht kaufen. Doch es ist geil. Als ich anfing zu spielen, konnte ich nicht mehr aufhören. Zwei negative Punkte sind jedoch zu nennen: Kameraführung und die neblige, verwaschene Grafik. Und trotzdem ist das Spiel gut!

Daniel Gebert
Stockheim/Haßlach, 89%

South Park: Chef´s Luv Shack

Was kann man technisch von einem *South Park*-Spiel erwarten? Minimalistische Grafik, ein paar Dutzend kurzer, meist obszöner Sprachsamples und einen eingängigen Titelsong. Und genau das bekommst du bei *Chef s Luv Shack* geboten. Richtige Stimmung kommt im Solomodus überhaupt nicht auf, und als Partygame ist *Mario Party* sowieso haushoch überlegen.

Florian Seidel
Ausgabe 01/00, 59%



South Park: Chef´s Luv Shack

Als eingefleischter *South Park*-Fan hat mir *Chef s Luv Shack* ziemlich gut gefallen. Weniger wegen des Gameplays als wegen des im Englischen viel besseren (und härteren!) Humors und wegen der abgefahren coolen Mini-Games. Klar, das Teil ist kein Klopper, alle Fans der Serie werden sich aber nur zu gern von der gelungenen Atmosphäre fesseln lassen.

Jennifer Burker-Lösch
Leipzig, 78%


EXPO2000 HANNOVER
Ein Untervorhaben von
Hannover
STADT ALS SOZIALER LEBENSRAUM
aej
ai
amnesty international
FÜR DIE MENSCHENRECHTE
EXPO TREK
TREKWORLD MARKETING
TWM
Stadionsporthalle
HANNOVER
25.08. - 27.08.2000
3 Tage Stars live, Autogramme, Events, Aktionen u.v.a.m.
Expotrek
Schisslerstr. 4
86154 Augsburg
Tel.: 0821/219 1936
Fax: 0821/219 1937
119,- DM*
* bis 1.5.00, danach 149,- DM
www.expotrek.de



Posthütte

Yoohoo

EHey, Leute, es ist schön, dass ihr wieder bei mir seid, denn es macht Spaß, eure Post zu lesen, jederzeit. In der Umfrage fandet ihr die Posthütte klasse, find ich gut, find ich cool, doch wenn's eins gibt, das ich hasse, ist es, wenn hier einer glaubt, mich blöd anmachen zu müssen, hey, dem sag ich nur, Mensch, bück dich, kannst mir die Füße küssen, ich will kein Süßholzgeraspel, keine Schleimerei'n, ihr könnt ruhig mal echt sauer und voll kontra sein, und wenn du weißt, was du sagst, was du denkst und was du willst, wenn du die Hütte respektierst und nicht die Stimmung killst, kannst du sicher sein, dass du ein Freund von Onkel Tom bist, doch wer sich nicht daran hält, der wird gnadenlos gedisst. <uh!>

...?

Na? ...
NAAAAA??? Wie war ich? Ähm, das war jetzt `n Rap, für die, die's nicht gemerkt haben. Also, alles nochmal lesen, `n cooles Face aufsetzen, krampfig mit den Armen rudern und immer schön im Beat bleiben! – Seht ihr, es geht doch! Das haut voll rein. Ja, das also ist der neue Posthütten-Rap. Demnächst vielleicht sogar auf CD erhältlich. Der Interpret? Ha, wer wohl? Der oberultramegageile MC DJ Rofl-Pofl Onkel "Cool Cut" Tom. YEAH! Nur dieses böse Dreinschauen wie in den Viva-Clips, als ob die ganze Welt gegen einen wäre, das habe ich noch nicht so drauf... Ja, das wär's eigentlich, oder? Och, komm, einen ham wer noch: Hey, Leute, es ist schön, dass ihr wieder bei mir seid...
Okay, Chef sagt gerade, das sei alles Blödsinn, Chef sagt, Tom soll arbeiten und nicht so'n Pippikram verzapfen, Chef hat sowieso immer Recht. Na gut. Willkommen zur neuen Posthütte und viel Spaß beim Lesen.

Eure HipHop-Hoffnung
Sir Onkel Tom

Achtung!
Neue E-Mail-Adresse:
posthuette@bristein.com

Bitte kein Handy!

Hi, Tom!

Ich finde euer Mag superdupermegaaffengeil und hab dennoch was zu bemängeln: Ich finde, ihr solltet das Handy, das man bekommt, wenn man einen anderen Abonnenten geworben hat, zurückstellen. Ihr solltet lieber wieder Hardware für das N64 verschenken oder vielleicht mal ein Spiel (wird wahrscheinlich zu teuer sein, aber es gibt ja auch billige Spiele) oder eine Plüschfigur von Pokémon oder Mario oder sonstwas, aber bitte kein Handy.
Könnt ihr mir bitte mal einen Tipp geben? Es geht nämlich um folgendes: Wenn ich mir ein Spiel kaufen will (*Mario Party*, *Pokémon Stadium*), sagt sie immer: „Du bist doch kein Baby mehr"! Dann labert sie nur noch über andere Spiele, und was muss ich kaufen – *Jet Force Gemini* und *Castlevania*, obwohl ich Adventures nicht besonders mag. Die Spiele stehen jetzt im Schrank, und wenn mal einer drangeht, ist es meine Mutter.
Jetzt hab ich noch eine Frage: In der Ausgabe 4/2000 gab es einen Leserbrief von Stefan, der in Frage 6 fragte, wann ein FOTO mal von euch gezeigt wird, worauf du geantwortet hast: Erst muss ich zum Frisör, dann machen wir ein Foto. Warst du jetzt beim Frisör?
Das war es auch schon. Danke für die Aufmerksamkeit.

Steven Troeger

Onkel Tom: Das Angebot mit dem Handy wird ja auch nicht für alle Ewigkeit bleiben. Wir werden da öfters mal was Neues ausprobieren. Übrigens: Die Mehrheit der Leser fand die Aboprämie ziemlich geil. Na ja, manche haben schon so ein Teil, andere wollen keins (wie ich!). Ist das deine Mutter, die dir erzählt, welche Spiele du toll findest? Das wird nicht so ganz klar. Falls ja, ist das schon eine üble Sache, da sie offenbar die Kohle hat und du nicht. Du musst halt noch einmal mit ihr darüber reden, da führt kein Zwerg dran vorbei. Mach ihr klar, dass *Mario Party* und *Pokémon Stadium* durchaus auch für Erwachsene geeignet sind, das heißt, sofern sie über gewisse spielerische Fertigkeiten verfügen... Bei uns in der Redaktion sind diese beiden Titel jedenfalls weit angesagter als *JFG* oder *Castlevania*. Zu deiner letzten Frage: Ja, ich war beim Frisör.

Viele dicke Eier

Hi Tom!

Du brauchst diese Mail nicht abzudrucken, denn ich habe nur eine Frage zu *Super Mario 64* In Ausgabe 4/2000 steht unter dem Brief "OSTEREIER" von Martin Lippert, wie man Ostereier sammeln kann. Ich habe diesen Trick sofort ausprobiert, aber er funktioniert leider nicht! Ist das etwa ein kleiner (großer) Scherz von euch? Oder geht es nur mit der US- oder der jap. Shindou-Version? Bitte schicke mir eine Erklärung über E-Mail zurück.
PS: Cooles Mag! Weiter so! Viele Grüsse

Rouven

Onkel Tom: Welche Mails abgedruckt werden und welche nicht, entscheidet ganz allein Seine Durchlaucht Sir Tom! Der Trick mit den Ostereiern funktioniert sogar ganz hervorragend, auch mit der deutschen Version. Vielleicht habe ich beim letzten Mal vergessen zu erwähnen, dass du natürlich zuerst mal ein hübsches Osterkörbchen brauchst, in dem du die Eier sammeln kannst. Du findest es hinter dem ersten linken Busch im Uhrenlevel. Weiterhin ist es für den Spielerfolg durchaus förderlich, wenn du dich vorher mal wäschst und kämmst. Schließlich ist Ostern!
So, keine weiteren Erklärungen zu diesem Thema. Danke für die Grüße, und einen netten Gruß zurück.

Alte GB-Lösungen

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich wollte Sie bitten, in einer der nächsten Ausgaben einmal Spielanleitungen von älteren GB-Spielen abzudrucken!

Jonas

Onkel Tom: Sehr geehrter Herr Jonas, das ist ein ziemlich guter Vorschlag, den wir auch beherzigen wollen. Was, wann, wie kann ich aber im Moment noch nicht sagen. Ich sehe jedenfalls absolut nicht ein, warum man GB-Titel, die schon das ein oder andere Jährchen auf dem Buckel haben, einfach unter den Teppich kehren

sollte. Erstens ergibt das ziemlich unschöne Buckel, zweitens sind GB-Spiele nicht billig, so dass man sie schon voll auskosten sollte. Welche Lösungen wir im Einzelnen abdrucken, dazu lassen wir uns von euren Wünschen inspirieren. Also, schreibt mir!

Marios Eier, die Zweite!

Hallo Onkel Tom,

ich finde euer Heft echt Klasse (obwohl es ziemlich teuer ist). Als ich die Ausgabe 4/2000 aufgeschlagen hatte und als erstes die Posthütte gelesen habe, sah' ich den Brief von Martin Lippert. Er meinte bei *Super Mario* gibt es Ostereier. Was du dann gesagt hast, dass in Tick Tack Trauma ein Computer sein soll, in dem man die Zeit des Moduls umstellen könnte, hörte sich schon nicht ganz glaubwürdig an. Ich wurde neugierig und spielte *Super Mario*. Aber wenn man am Anfang rechts geht, fliegt man zwar in den Abgrund, aber da ist keine Spur von einer Plattform mit einem Computer. Ich hab' dann noch eine Frage:
Ihr habt schon seit längerer Zeit geschrieben, dass eure Portraits im Heft zu sehen sein werden, aber was ist passiert? Gar nichts. Immer wenn jemand in der Posthütte auf dieses Thema zurückkommt, fallen euch immer nur dämliche Antworten ein. Wie wäre es, wenn ihr euer Versprechen halten würdet und mal eure Fotos abdrucken würdet?
So, das war's. Ich wünsche euch noch viel Glück bei der Weitergestaltung der big.N.

CWBomber

Onkel Tom: Hallo Bomber! Ich verstehe nicht, warum zwei unserer Leser die Eier nicht finden konnten. Ich habe mich trotzdem noch einmal umgehört. Bei Nintendo sagte man mir, es sei möglich, dass ihr eine südchinesische Version des Spiels gekauft habt. Da man in Südchina kein Osterfest kennt, hat man dieses Feature einfach weggelassen. Dafür kannst du in dieser Version jedoch Hähnchen grillen, und zwar am Boden des Abgrunds. Da steht ein kleiner Grill...
Jetzt zu den Portraits: Wie meinst du das mit den "dämlichen Antworten"? Meinst du mich damit? Nee, ne? Wie dem auch sei, ich war jetzt beim Frisör. Von mir aus können wir!

Magengeschwüre

Hi Tom,

ich komm besser gleich zur Sache: Das N64. Als das Teil raus war, musste ich es einfach haben. Jetzt wünsch ich mir, ich hätte es dagelassen. Warum? Ganz einfach: Es kommen kaum interessante Titel raus, und die meisten sowieso mit 2-3 Jahren Verspätung. Und wo bleiben, bitteschön, die RPGs und Action-Adventures? *Harvest Moon*, *Zelda* und *Shadowman*?! Das ich nicht lache! Wer will denn schon den Bauern spielen? *Zelda* ist zwar gut, aber lääängst nicht so toll wie

Final Fantasy 7. Und *Shadowman*? Ab der letzten Tätowierung ist's langweilig, von wegen Gänsehautatmosphäre und so. Außerdem sind die "schrecklichen Mörder" viel zu leicht zu besiegen. Und was soll der Hype um *Silvereye*? (Darf man das überhaupt in Deutschland erwähnen, geschweige denn abdrucken?) Die Grafik ist matschig, es hat kaum was mit dem echten Bond zu tun (getarnte Kontaktmänner treffen etc.) und die Waffen sind echt lahm (Ausnahme: Raketenwerfer). Und *Donkey Kong* habt ihr viel zu hoch bewertet! Seit ich entdeckt habe, dass man das Ur-*Donkey Kong* zweimal (!) durchspielen muss, sorgt das Spiel nur noch für Frust. *Mario Kart 64* wurde auch zu hoch bewertet. Der Multiplayer-Modus macht erst Spaß, wenn ich mindestens zwei andere Profis um mich herum habe, was bei mir so gut wie nie passiert **(kann ich mir gut vorstellen, bei deiner Laune! – Onkel Tom)**. Der Einzelspielermodus ist eine einzige Katastrophe. Die Gegner mogeln schlimmer als Uri Geller bei seinen Auftritten, und die Kommentare nerven schnell! Komm jetzt nicht mit "Sieh doch mal, wie viele Spiele im Gamewatch stehen". Die meisten Spiele sind doch eh Flops. *Hercules* oder *Blues Brothers*? Ist von Titus, sagt doch alles... Und wozu, um Himmelswillen, brauchen wir Anglersimulationen und noch mehr Football-Spiele?
Wenn du mich fragst, sieht *Zelda: Mask of Mujula* eher aus wie ein buntes Jump'n'Run für die Kleinen, das aus einer Ansammlung von Minispielen besteht. Und wer ist schuld an alledem??? Nintendo selbst!!!!! Angefangen hat alles mit der Schnapsidee, noch immer Module zu verwenden. Dadurch gibt's keine schönen FMV und schlechte Sprachausgabe, wenn überhaupt. Dann die Werbung. Nintendo ärgert sich doch, dass man das N64 Kinderkonsole nennt. Warum machen die dann nur Werbung von Mario, Pikachu und Donkey Kong anstatt von *Armorines*, *Turok: Legenden des verlorenen Landes* oder *Body Harvest*? So entsteht doch das Kinder-Image!
Sogar ihr habt euch verschlechtert! In den News steht nur noch was über den Dolphin, der ja auch verspätet kommen wird. Die Tests sind auch zum Teil sehr subjektiv (Paradebeispiel: *Turok 2*). Und im Gamewatch fehlen etliche Titel, wie z.B. *Thornado*, *Metal Gear Solid* oder die deutsche Version von *Resident Evil*. Mal ehrlich, verglichen mit den Spielen, die noch alle für die PSX erscheinen, ist das N64-Angebot doch sehr dürftig. Und findest du es nicht auch sehr seltsam, dass *Tomb Raider* und *Dino Crisis* für den Game Boy und nicht für das "überlegene" Nintendo 64 erscheinen? Ich kann nur hoffen, dass Nintendo aus diesen Fehlern lernt, sonst wird es irgendwann in naher Zukunft kein Nintendo mehr geben, sondern nur noch eine neue Putzkolonne im Sony-Gebäude...

Yannick Piront

Onkel Tom: Eigentlich wollte ich den Brief gar nicht erst abdrucken. Da bekomme ich ja schon beim Durchlesen Magengeschwüre. Gibt's eigentlich irgendetwas zu berichten, das dir noch halbwegs Spaß macht? Außerdem zeugt es schon von einer gewissen Intoleranz, wenn ich beispielsweise deine Ausführungen zu *Harvest Moon* oder den Angel-Spielen betrachte. So lange Nintendo noch Nintendo heißt – und nicht Yannick's Killer Software Ltd.! – fährt der Rest der Menschheit eigentlich ganz gut mit dieser Firma. Ich drucke deinen Senf trotzdem ab, weil einige Gedanken drinstehen, die unsere Leserinnen und Leser vielleicht diskutieren möchten. Ach ja, du Sonnenschein! *Thornado* erscheint für den Dolphin, *Metal Gear Solid* gar nicht fürs N64 und *Resident Evil* ist auch hierzulande bereits erschienen. Deshalb stehen diese Titel nicht im Gamewatch. Und noch ein kleiner Tipp von Onkel Tom: Werd' mal ein bisschen lockerer, Junge.

Big Schlafmützen!

Tach Tommy,

es ist Samstagabend, ich gammle zu Hause herum und nichts läuft in der Glotze, also, was mache ich?! Natürlich Onkel Tom eine Mail schicken!
Also... zuerst einmal, ich glaube, da hat der big.N-Club irgend etwas falsch verstanden! Ich bin kein Junge! Hilfe! Naja, ist ja nicht so schlimm, aber könnte denn der liebe Onkel Tom mal ein gutes Wort für mich einlegen und diesen Schlafmützen vom big.N-Club sagen, dass man mich mit "Liebe" anredet?! Danke, das musste jetzt mal gesagt werden! Also, ich lese eure Zeitschrift seit ca. (überleg, überleg) n´halbem Jahr oder so! Auf jeden Fall ist eure Zeitschrift echt spitze und ich werde sie mir weiterhin brav kaufen! (schleim, schleim) Nun zu meinen Fragen:

1. Ist bei *Zelda Gaiden* eigentlich wieder ein Expansion-Pak dabei?! Ich kann die Dinger nämlich langsam nicht mehr sehen!
2. Ne Frage von meinem ollen Brüderchen: Wo kriegt man Importspiele her?!
3. Wo bleiben eure Fotos?!
4. Darf ich jmd. grüssen, wenn die Mail abgedruckt wird?! ***(NEIN! Anm. die Chefs)***

So. Ich hab keine Lust mehr! Vielen Dank, dass ich dich zulabern konnte! Bye, bye.

Dumpfbacke (die liebe Sarah W.)

Onkel Tom: Seit wann, bitte schön, ist Sarah ein Frauenname! Sarah kommt aus dem Althebräischen und bedeutet "Der mit der Keule schwingt". Alles klar?! Sicher kennst du doch auch Sarah Gosser und Sarah Jewo, die beiden berühmten Rocksänger der Boygroup Sarah-Bande oder aber den arabischen König Sarah Maleikum. Nein, Blödsinn, ich werde mich drum kümmern. So geht's ja nun nicht...
❶ Also, wenn du die Dinger immer schlechter erkennen kannst, musst du entweder näher herangehen, oder du brauchst dringend eine Brille. Was *Zelda Gaiden* betrifft, so soll das Spiel in Deutschland ohne Expansion Pak in den Handel kommen. ❷ Aus dem Ausland! ❸ Das ist unterschiedlich. ❹ Tja, wenn Chef nein sagt, dann meint er auch nein.

GB-Spieleliste

Hallo Tom,

nachdem man mir auf Wunsch einen Game Boy Color schenkte, stieß ich bei der Suche nach Rezensionen zu dem Teil auf euer Magazin – und bin begeistert.
Nun wollte ich einmal anfragen, ob man für



den GB Color nicht auch eine bewertete Spieleliste erstellen könnte, ähnlich dem Nindex, da diese neben der allgemeinen Übersicht doch die Kaufentscheidung wesentlich vereinfachen würde. Ggf. könnte man auch ein Sonderheft planen, wenn es keine feste Rubrik werden sollte.
In der Ausgabe 2/2000 erwähnte ein Leser den Game Boy Advance. Da mir dieser in keinerlei Form bekannt ist, wäre es nett, wenn ich ein paar Informationen darüber erhalten könnte. Beste Grüße nach Bochum.

Markus

Onkel Tom: Natürlich könnte man, aber wir wollen nicht. Wie lang soll so ein GB-Index denn werden? Du kannst ja mal einen erstellen und an uns schicken. Abdrucken werden wir ihn zwar nicht, weil dazu einfach der Platz im Heft fehlt, aber vielleicht schmücken wir damit die kahlen Wände unserer neuen Redaktionsräume. – Huch, was rede ich?? Also, nochmal: Diesen Game Boy-Teil haben wir noch nicht allzu lange im Heft, deshalb lohnt es sich jetzt noch nicht, so einen Index herauszubringen. Der Game Boy Advance ist übrigens der zukünftige Nachfolger des GBC. Alle Neuigkeiten bezüglich dieses Handhelds gibt's, soweit vorhanden, in den big.Boy-News.

Big Endrohr

Hallo, Onkel Tom!

Ihr seid wirklich das beste Mag, das es gibt. Aber damit das so bleibt, möchte ich euch folgendes sagen: Wo sind eure 4- bis 8-seitigen Tests? Weshalb "verschwendet" ihr 2 Seiten für den Test von *Xena: Talisman of Fate* oder für einen zweiten Test von *Super Smash Brothers*? Dafür hättet ihr doch über *Resident Evil 64* einen längeren Test schreiben können.
Doch jetzt zu meinen Fragen:
❶ Wieso ist Iguana eigentlich zu einem Acclaim-Studio geworden?
❷ Welche Acclaim-Studios gibt's eigentlich?
❸ Könntet ihr bitte mal die Verkaufszahlen von der big.N rausrücken?
Ich hoffe, dass ihr Extras wie Aufkleber oder Aufbügler einführt, auch wenn es mal auf Kosten des Posters geht.

Markus

Onkel Tom: Die ausführlichen Tests kommen ja jetzt wieder. Unsere Leserumfrage hat gezeigt, dass ihr gerne auch mal etwas tiefer in eine Sache eindringen möchtet. Und deshalb gibt's bereits in dieser Ausgabe die ersten Intensiv-Tests. Aber die zwei Seiten über *Xena* waren doch nicht zuviel oder? Immerhin haben doch alle Dinge zwei Seiten, warum nicht auch die hübsche Xena? Außerdem hat die Frau das gewisse Etwas...
❶ Wir haben keinen Einblick in die Geschäftspolitik von Acclaim. Kannst ja mal da anrufen, die Nummer steht auf der Service-Seite. ❷ Siehe oben. ❸ Ja, das könnten wir tun. Machen wir auch für unsere Werbepartner – aber nicht so gern im Heft. Mit Verkaufszahlen zu prahlen ist wie ´n großes Endrohr am Golf I GTI. Aber wir sind ja IVW-geprüft, du kannst dich also ganz leicht schlau machen... Aufkleber? Hmm, prima Idee! Werde gleich mal zum Chef rennen, wir haben ja noch zwei Tage bis zur Druckabgabe. Vielleicht klappt´s sogar noch in dieser Ausgabe?!

Mord und Totschlag?

Hi, Onkel Tom!

Es reicht!!! Langsam platzt mir aber der Kragen, verdammt nochmal! Bis jetzt konnte ich nur leicht grinsen, wenn ich gelesen hab, dass ein Spiel indiziert werden soll, aber das geht zu weit! Ihr wisst wahrscheinlich, wovon ich rede: *Perfect Dark* Draußen auf den Straßen laufen Irre, Vergewaltiger, Massenmörder und Nazis rum, und alles, was unsere Möchtegern-Experten zu tun haben, ist, ein Spiel zu indizieren, das lediglich zur Unterhaltung dient. Spinnen die etwa alle? Vor kurzem las ich auf einer Internet-Seite die von euch angesprochene Nachricht, dass *Perfect Dark* das "perverseste Videospiel aller Zeiten" sei. Kurz darauf hörte ich in den TV-Nachrichten, dass künftig Spiele, die Gewalt enthalten, vom Markt genommen werden sollen! (Kein Scherz!) Herzlichen Glückwunsch! [...]
So kommen wir doch nicht weiter. Ich spiele jetzt seit 7-8 Jahren Videospiele und bin noch nie mit einer Shotgun durch die Gegend gerannt. Die Probleme liegen in ganz anderen Bereichen der Medien. Das Fernsehen z.B.: In 90 % der Videotheken ist kein Einlass unter 18 Jahren. Zwei Monate später kommt jedoch der Brutalo-Film, den man sich ausleihen wollte, für jedermann im Fernsehen! Wo ist da der Sinn? Außerdem verleiten Filme viel öfter zu Gewalt als Videospiele. Jeder 7-Jährige träumt davon, Superman oder sonst wer zu sein, aber ich kenne niemanden, der ein kleiner, fetter Kloputzer oder Klempner sein will, geschweige denn ein großer, dummer Affe! Im Gegenteil: Die Jugendlichen können ihren Emotionen und ihrer Phantasie freien Lauf lassen und sich in Videospielen abreagieren, wohingegen sie bei Filmen nicht die Möglichkeit der Interaktion haben und ihre Eindrücke von Filmen wie z.B. Shining auf der Straße ausleben müssen (auch wenn das unbewusst geschieht).
Und dann diese so genannten "Experten der Psychologie!" Ich wette, keiner von denen hat jemals ein Videospiel gespielt, und wenn doch, dann wahrscheinlich nur *Doom*, *Quake* oder *Wolfenstein 3D* Kein Wunder, dass ein schlechter Eindruck zurückbleibt! Diese Spiele sind scheiße! Aber was ist mit *Turok*, *Zelda* oder *Metal Gear Solid*? In diesen Spielen wird auch getötet, und trotzdem sind sie nicht indiziert. Aber sie machen einen Höllenspaß. Die Härte sind jedoch Eltern, die sich über die Spieleindustrie beschweren und selber keinen blassen Schimmer haben, was abgeht! Wenn sie nicht wollen, dass ihre Kinder auf Dinojagd gehen oder Polygongegner töten, dann sollen sie diese Spiele nicht für ihre Kinder kaufen!
Videospiele sind auch zukunftsfördernd. Das beste Beispiel ist der Lesertest von *Elmo's Letter Adventure* von Mike R. in eurer letzten Ausgabe. Ich kenne wirklich kein Kind, das mit fünf Jahren schon Englisch sprechen konnte. Doch dank Elmo ist es möglich! Videospiele werden in der Gesellschaft nur zu negativ gewertet.
Fazit: Die Regierung, oder wer auch immer, sollte sich erstmal um die wirklich wichtigen Dinge kümmern und nicht immer sofort alle Probleme auf Videospiele zurückführen!!!

Alessandro Rovere

Onkel Tom: Wo er Recht hat, hat er Recht. Okay, dem ist wohl nichts hinzuzufügen. Das war das Schlusswort für diese Ausgabe!

Charts, Charts, **Charts**



Neu	●
Rauf	▲
Runter	▼
Gleich	◆



Nintendo 64

Toy Story 2: Von null auf zwei, wer hätte das gedacht? Wir jedenfalls nicht, und an unserer warnenden Wertung kann´s auch nicht gelegen haben. Schon eher am Kinofilm samt aufwendiger Werbekampagne. Hoffentlich gibt das keine Enttäuschungen! Auch *Rainbow Six* klettert weiter nach oben, weshalb wir flugs die Komplettlösung in das Lösungsbuch dieser Ausgabe gepackt haben!

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Unsere Wertung
◆	1	1	Donkey Kong 64	Nintendo	95 %
◆	2	2	Toy Story 2	Activision	58 %
◆	3	3	Rayman 2	Ubi Soft	90 %
●	4	—	Nuclear Strike	THQ	84 %
▲	5	7	Armorines	Acclaim	64 %
●	6	—	ECW Hardcore Revolution	Acclaim	66 %
●	7	—	Vigilante 8: Second Offense	Activision	77 %
▼	8	4	Rainbow Six	Take 2	78 %
▼	9	8	Mario Kart (Player´s Choice)	Nintendo	80 %
◆	10	10	Top Gear Rally 2	Mitsui	76 %
▼	11	5	Jet Force Gemini	Nintendo	91 %
◆	12	12	Ready 2 Rumble Boxing	Konami	77 %
▲	13	15	RTL World League Soccer	THQ	55 %
▼	14	6	The Legend of Zelda	Nintendo	98 %
▼	15	9	Super Smash Brothers	Nintendo	87 %
▼	16	11	Mario Party	Nintendo	86 %
◆	17	17	Xena: Talisman of Fate	Virgin	74 %
▲	18	19	Box Champions	EA	66 %
▲	19	20	Carmageddon 64	Virgin	70 %
▼	20	13	Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	91 %

Most Wanted!

Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) warten wir in der Redaktion am meisten:

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Zelda Gaiden	Nintendo	Nintendo
2	Perfect Dark	Rare	Nintendo
3	Eternal Darkness	Silicon Knights	Nintendo
4	Banjo-Tooie	Rare	Nintendo
5	Aidyn Chronicles	H2O	THQ
6	Spider Man	Syrox	Activision
7	Resident Evil Zero	Capcom	Virgin
8	StarCraft 64	Nintendo	Nintendo
9	Turok 3	Iguana West	Acclaim
10	Blues Broth. 2000	Titus	Virgin

Game Boy Top 10

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
◆	1	1	Pokémon – blau	Nintendo
◆	2	2	Pokémon – rot	Nintendo
▲	3	4	Dragon Quest Monsters	Eidos
▼	4	3	Duke Nukem (Color)	GT Interactive
●	5	—	Armorines	Acclaim
◆	6	6	Konami GB Collection 2	Konami
▼	7	5	Mission: Impossible (Color)	Infogrames
●	8	—	International Track & Field	Konami
◆	9	9	WWF Wrestlemania 2000	THQ
▼	10	8	Mickey´s Racing Adventure (Color)	Nintendo

US-Bestseller

Wie immer gilt: Nicht dran stören, wenn in der US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen hier mit.

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Pokémon Stadium	HAL	Nintendo
2	Perfect Dark	Nintendo	Nintendo
3	Harvest Moon 64	Natsume	Crave
4	Tony Hawk´s Pro Skater	Edge of Reality	Activison
5	Pokémon Stadium Bundle	HAL	Nintendo
6	WWF Wrestlemania 2000	THQ	THQ
7	All Star Baseball 2001	Acclaim	Acclaim
8	Donkey Kong 64	Rare	Nintendo
9	Pokémon Snap	HAL	Nintendo
10	Battlezone	Climax	Crave

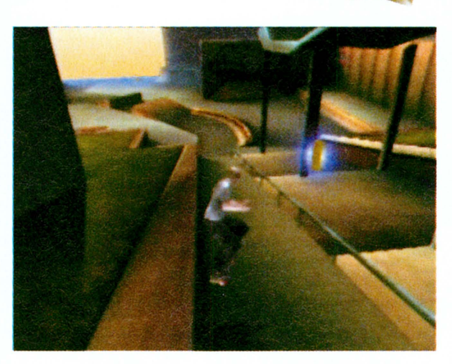


International Track & Field



Mario Party 2



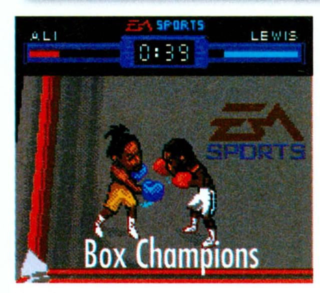


Tony Hawk's Skateboarding

Publisher Top 10

Wer vertreibt die besten Spiele? Um das herauszufinden, bekommt ein Publisher für jedes von ihm in den Handel gebrachte Spiel einen Punkt. Einen Zusatzpunkt gibt es jeweils für eine Wertung von über 80 bzw. über 90 Prozent. Für jedes Spiel, das mit weniger als 50 Prozent bewertet wurde, ziehen wir einen Strafpunkt ab. Grundlage sind alle PAL-Tests in der 64 Power/big.N. Importe und Spiele, die auf dem Index gelandet sind, haben wir nicht berücksichtigt.

Platz	Publisher	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Nintendo	26	21	12	3	56
2	Acclaim	21	13	7	1	40
3	Konami	6	4	0	24	24
4	EA (Sports)	8	7	1	1	15
5	Ubi Soft	7	6	1	0	14
6	GT Interactive	7	4	1	0	12
7	Mitsui	2	1	1	10	10
8	Infogrames	5	5	0	0	10
9	Activision	5	1	0	0	6
10	THQ/Virgin	4	2	0	0	6



Box Champions



Dragon Quest Monsters

Entwickler Top 10

Und wer entwickelt die besten Spiele? Wir ermittelten diese Rangliste nach dem gleichen Prinzip wie die Publisher-Charts. Tests der vorliegenden Ausgabe werden in beiden Fällen erst im Folgemonat berücksichtigt.

Platz	Entwickler	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Acclaim	16	10	6	1	31
2	Nintendo	9	9	7	0	25
3	EA (Sports)	7	6	2	1	14
4	Rare	5	4	3	0	12
5	Konami	5	4	2	0	11
6	Ubi Soft	5	4	1	0	10
7	Midway	6	3	0	0	9
8	Titus	4	2	0	0	6
9	Paradigm	4	2	1	2	5
10	LucasArts	2	2	1	0	5

Redaktionscharts

Wir über uns – so lautet das Motto dieser Seite. Damit du siehst, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

Florian Seidel
Favoriten

Spiele Top 3
1. Pokémon Snap (Import)
2. Warioland 3 (GBC)
3. Tarzan

Buch: Asimov & Silverberg: Der positronische Mann
Film: Being John Malkovich
CD: Every Little Thing: eternity
Und sonst? Versorgt die halbe Redaktion mit Japan-Gimmicks.

Martin Mirbach
Favoriten

Spiele Top 3
1. Pokémon Snap (Import)
2. Tarzan
3. Swing (GBC)

Buch: Puzo: The Last Don
Film: Pokémon – Der Film
CD: Tom Jones: Reload
Und sonst? Freut sich auf die E3.

Michel Kieselstein
Favoriten

Spiele Top 3
1. ISS 2000
2. Mario Golf
3. Tiger Woods Golf (Import)

Buch: Gaier: Annette und das Geld.
Film: Wall Street
CD: Eddie Miller: Easy Money
Und sonst? Wird laaaaangsam sportlich.

Tom Gerlach
Favoriten

Spiele Top 3
1. Pokémon Snap (Import)
2. Pokémon Stadium
3. Warioland 3

Buch: Barbara Cartland: Unerreichbar wie die Sterne
Film: American Beauty
CD: Pokémon – Der Film: OST
Und sonst? Möchte auch gern den Pokémon-Film sehen.

Martin Messing
Favoriten

Spiele Top 3
1. Silvereye
2. Tony Hawk´s Skateboarding
3. Custom Robo

Buch: Stephen King: The Green Mile
Film: Toy Story 2
CD: Guano Apes: Big in Japan
Und sonst? Kennt bald das halbe Internet auswendig.

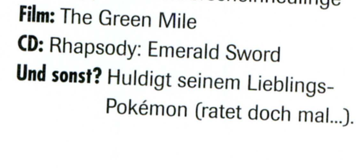
Björn Seum
Favoriten

Spiele Top 3
1. Tarzan
2. Tony Hawk's Skateboarding
3. Operation: WinBack

Buch: Sybille Krause-Burger: Joschka Fischer
Film: Bang Boom Bang
CD: Prodigy: Fat of the Land
Und sonst? Gewöhnt sich an den Ruhrpott.

Benjamin Kegel
Favoriten

Spiele Top 3
1. Pokémon Stadium
2. Resident Evil 64
3. Gauntlet Legends



Buch: Tipps für Führerscheinneulinge
Film: The Green Mile
CD: Rhapsody: Emerald Sword
Und sonst? Huldigt seinem Lieblings-Pokémon (ratet doch mal...).

Karsten Rohloff
Favoriten



Spiele Top 3
1. Resident Evil 64
2. Metal Gear Solid (GBC)
3. ISS 2000

Buch: LaVey: Die satanische Bibel
Film: Flashback
CD: Fastball: All The Pain Money Can Buy
Und sonst? Braucht Lichtschutzfaktor 90.

Martin Wilmer
Favoriten

Spiele Top 3
1. Pokémon Snap (Import)
2. Pokémon (GB)
3. Pokémon Stadium



Buch: Kleist: Der zerbrochene Krug
Film: The Green Mile
CD: Keith Jarrett: The Sun Bear Concerts
Und sonst? Bastelt sich eine virtuelle Freundin.



Service

Altersfreigaben

Hast du dich schon immer gefragt, nach welchen Richtlinien die Alterseinstufung bei Spielen ermittelt wird? Hier sind diese Regeln,



Ohne Altersbeschränkung

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich.



Ab 6 Jahre

Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, aber abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich wirken, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Für Vorschulkinder trotzdem zu stressig.



Ab 12 Jahre

Hier spielen kampfbetonte Grundmuster, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte, in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle. Den 12- bis 15-Jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuften Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter möglich und wahrscheinlich.



Ab 16 Jahre

Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante, bewaffnete Action, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz zu den angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann.



Nicht geeignet unter 18 Jahren

Das gesamte einseitig gewaltträchtige Spielkonzept sowie die effektvoll programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen hier zu der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.

Fremdsprachen für alle

So, so! Japanisch reicht euch also nicht? Ihr hättet es auch noch gern auf Englisch, obwohl die Begriffe häufig gleich sind? Uns soll's recht sein...

Abbrechen	やめてください	Quit
Arcade	アーケード	Arcade
Knopf	ボタン	Button
Datum	日付	Date
Deutsch	ドイツです	German
Einstellungen	環境	Settings
Ende	終り	End
Englisch	英語です	English
Fortsetzen	続いてください	Continue
Schwer	硬いのです	Hard
High Score	高いスコア	High Score
Ja	はい	Yes
Leicht	容易です	Easy
Mittel	中位	Medium
Nein	全く	No
Sprache	言語	Language
Start	出発してくださいリセット	Start
Strecke	トラック	Track

Adressen, Websites, Hotlines

Acclaim
Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 089-32940600
Mo, Mi, Fr 14-19 h
Website: http://www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstr. 1
85737 Ismaning
Hotline: 0190-510055
Mo-Fr 14-18 h, Sa 16-18 h
Website: http://www.activision.de
E-Mai: info@activision.de

Codemasters GmbH
Rosenheimer Str. 139
81671 München
Hotline: nein
Website: http://www.codemasters.de
E-Mail: nein

Crave Entertainment
Wichmannstr. 4 / Haus 13
22607 Hamburg
Hotline: nein
Website: http://www.crave.de
E-Mail: nein

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
Hotline: 01907-87906
Mo-Fr 9.30-17.30 h
Website: http://www.ea.com
E-Mail: de-support@ea.com

GT Interactive
Kundenservice
c/o maxupport
Falkenstr. 13
33758 Schloß Holte-Stukenbrock
Hotline: 01905-10050
Mo-So 15-20 h
Website: http://www.gtinteractive.de
E-Mail: gtinteractive@maxupport.de

Hasbro Interactice
Marktstr. 1
33602 Bielefeld
Hotline: 01805-427276
Mo-Fr 14-18 h
Website: http://www.hide.de
E-Mail: service@hide.de

Infogrames Deutschland
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich-Sprendlingen
Hotline: 0190-510550
Mo-Fr 11-19 h
Website: http://www.infogrames.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Konami of Europe GmbH
Berber Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 069-95081288
Mo-So 14-18 h
Website: http://www.konami-europe.com
E-Mail: nein

Lego Media
c/o Harvard PR GmbH
Goethestr. 26
80336 München
Hotline: 0190-510550
Website: http://www.lego.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Mattel Interactive
c/o TLC The Learning Company GmbH
Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190-87326810
Mo-Fr 14-19 h
Website: http://www.learningco.de
E-Mail: hotline@learningco.com

Take 2 Interactive GmbH
Agnesstr. 14
80798 München
Hotline: 0190-87326936
Mo-Fr 12-20 h
Website: http://www.take2.de
E-Mail: nein

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 060-26940940
Mo-Fr 13-19 h
Website: http://www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

THQ
Softgold GmbH
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131-607333
Mo, Mi, Fr 15-18 h
Website: http://www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190-888241210
Mo-Fr 8.30-16 h
Website: http://www.ubisoft.de
E-Mail: nein

Virgin Interactive Deutschland GmbH
Borselstr. 16c
22765 Hamburg
Hotline: 040-89703300
Mo-Fr 15-20 h
Website: http://www.virgininteractive.de
E-Mail: hotline@setuppcs.de

Abo-Angebot

Call Me...

... nachdem du den Coupon zurückgeschickt hast.

Info Alcatel One Touch Easy DB:

Gewicht ca. 135g
Gesprächszeit bis 4h
Stand-by-Zeit bis 130h
Dual-Band Gerät

Uhr/Terminplaner
Freisprecheinrichtung
Eurorechner
Gürtelclip ▶

www.alcatel.de/telecom/bsd/terminal/ot_easydb/oteasydb.htm

Info T-D1 Xtra Karte:

Attraktive Tarife rund um die Uhr
Ab 7 Pfennig / 10 Sekunden jeden Tag
netzinterne Gespräche führen
Keine Bonitätsprüfung - sofortige Freischaltung
Selbst entscheiden, wann und welchen Betrag du aufllädst
Kostenkontrolle durch aufladbares Guthaben
Keine Rechnung am Monatsende
Einfach wieder aufladen und abtelefonieren
▼





Dieses Handy funktioniert nur mit der XtraCard oder einer anderen Telekarte des T-D1 Netzes. Wenn Sie das Handy mit einer fremden Telekarte nutzen möchten, einmalig 195,- DM zahlen oder einfach 24 Monate warten und dann

Die Prämie ist zum Preis von DM 89,- inkl. Xtra Karte auch für big.N Clubmitglieder verfügbar. Bei der Bestellung bitte Clubnummer, Name, Vorname, Adresse, Geburtsdatum, Telefonnummer und Unterschrift nicht vergessen. Für die Freischaltung benötigen wir außerdem ein sechsstelliges Kennwort nach Wahl (z.B. „123456" oder „Michel"). Die Lieferung erfolgt frei Haus.

Die Lieferung erfolgt nach Vorkasse (Scheck oder Bargeld), andere Zahlungsweisen können leider nicht berücksichtigt werden.

Leser werben Leser

Wirb einen neuen Abonnenten für die big.N -
12 Ausgaben mit prallem Tippsbuch.

Und als Dankeschön bekommst du eine coole Prämie:

Alcatel One Touch Easy DB mit XtraCard mit DM 25,- Startguthaben

Plus:

Als Extra von BriStein und Debitel noch einmal DM 5,- Guthaben dazu!

Kein Handy-Vertrag! Keine Mindestlaufzeiten!

Volle Kontrolle! Ist das Guthaben verbraucht, kannst du die Karte einfach wieder aufladen lassen..

DM 25,- + DM 5,-

Adresse:

big.N • ABO • Postfach 3161 • 48581 Gronau

Diesen Coupon benutzen, wenn du selbst ein Abo bestellen möchtest und fast 15% Rabatt haben willst.

Hiermit bestelle ich:

Das big.N-Abonnement. *(bitte ankreuzen)*

☐ **Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 45,- (Schweiz und Österreich: DM 55,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.**

☐ **Ich erhalte 12 Ausgaben zum Preis von nur DM 90,- (Schweiz und Österreich: DM 100,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.**

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei big.N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Ich zahle

(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

☐ Geld liegt bei

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Diesen Coupon bitte benutzen, wenn du einen neuen Abonnenten werben möchtest, und das Handy haben willst.

Hiermit bestelle ich:

Das big.N-Abonnement. *(bitte ankreuzen)*

☐ **Ich erhalte 12 Ausgaben zum Preis von nur DM 105,60 inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.**

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiss, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei big.N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Bitte beachten: Die Prämie wird nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist.

Ich zahle

(bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

☐ Geld liegt bei

☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Datum, Unterschrift:

(Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Ich habe den oben genannten Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des Alcatel Handys mit XtraCard. Das Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Folgende Angaben werden zur Freischaltung des Handys unbedingt benötigt (bitte Kopie des Personalausweises beilegen):

Name, Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Geburtsdatum (ab 16 Jahre):

Telefonnummer (für Rückfragen):

Persönliches Kennwort (sechsstellig):

Unterschrift:





Nindex



Die komplette Übersicht aller von uns getesteten N64-Spiele.

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
1080° Snowboarding	1-2	SPS	●	—	11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	JNR	●	—	2/00	60%	Banjo krabbelt besser!
Aero Gauge	1-2	RSP	—	—	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	ACT	●	—	1/98	41%	Tiefflug in Sachen Niveau.
Air Boarder 64	1-2	RSP	●	—	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
All-Star Baseball 2000	1-4	SPS	●	●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
All-Star Baseball '99	1-4	SPS	●	—	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	SPS	—	—	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
Armorines: Project S.W.A.R.M.	1-4	SEU	●	●	1/00	65%	SF-Turok für Anspruchslose.
Army Men: Sarge's Heroes	1-4	ACT	●	●	12/99	56%	Dann lieber richtige Spielzeugsoldaten.
Art of Fighting Twin*	1-2	BEU	—	—	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Asteroids Hyper 64	1-4	SEU	●	—	2/00	61%	Diese Neuauflage hätte man sich sparen können.
Augusta Masters '98	1-2	SPS	—	—	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	RSP	●	—	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Bakuretsu Muteki Bangaioh*	1	SEU	●	—	2/00	75%	Außergewöhnliche 2-D-Ballerorgie.
Banjo-Kazooie	1	JNR	●	—	7-8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	GSK	●	—	10/98	32%	Lass diese Kugel besser nicht rollen...
Bassmasters 2000*	1-2	SIM	●	●	3/00	72%	Ebenso innovativ wie sinnlos.
Battletanx	1-4	ACT	●	—	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Battletanx: Global Assault	1-4	ACT	●	●	12/99	67%	Nur wenig besser als der Vorgänger.
Beetle Adventure Racing	1-4	RSP	●	—	5/99	90%	Die Beetles sind los!
Bio Freaks	1-2	BEU	●	—	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Blast Corps	1	ACT	—	—	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Body Harvest	1	ACT	●	—	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 64	1-4	ACT	—	—	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Bomberman Hero	1	ACT	●	—	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	SPS	—	—	7/99	69%	Greif dir einen anderen Schläger...
Box Champions	1-2	SPS	●	—	12/99	66%	Der Schlag ging ins Leere.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	SPS	—	—	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Brunswick Circuit Pro Bowling*	1-4	SPS	—	—	3/00	79%	Ein wirklich guter Wurf.
Buck Bumble	1-2	ACT	●	—	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	GSK	—	—	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	GSK	●	—	2/99	90%	Vor Wut wirst du hier nicht platzen!
California Speed	1-2	RSP	●	—	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Carmageddon 64	1-4	ACT	●	●	12/99	70%	Entschärft und im Solomodus öde.
Castlevania	1	JNR	—	—	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
Castlevania: Legacy of Darkness	1	ACT	●	●	3/00	71%	Akzeptabler Neuaufguss für Fans der Serie.
Centre Court Tennis	1-4	SPS	—	—	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	JNR	●	—	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	JNR	●	—	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.



Tony Hawk's Skateboarding — Hydro Thunder — NBA In The Zone 2000



★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.
Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.
Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	= ACT		Rennspiel	= RSP
Adventure	= ADV		Rollenspiel	= RPG
Beat'em-Up	= BEU		Shoot'em-Up	= SEU
Geschicklichkeit	= GSK		Simulation	= SIM
Jump'n'Run	= JNR		Sportspiel	= SPS
			Strategie	= STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Charlie Blast	1-4	GSK	●	—	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
Chopper Attack	1	ACT	●	—	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	RSP	●	—	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	BEU	—	—	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	BEU	—	—	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Command & Conquer	1	STG	●	●	7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
Custom Robo*	1-2	ACT	●	—	4/00	82%	Erquickende Action-RPG-Mixtur!
Cruis'n USA	1-2	RSP	—	—	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	RSP	●	—	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
Dark Rift	1-2	BEU	—	—	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Daikatana	1-4	SEU	●	●	3/00	73%	Solider Ballerspaß mit technischen Mängeln.
Destruction Derby	1-4	ACT	●	—	11/99	69%	Es gibt Besseres in diesem Genre!
Diddy Kong Racing	1-4	RSP	●	—	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Donkey Kong 64	1-4	JNR	●	●	12/99	95%	Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential.
Doraemon*	1	JNR	—	—	8-9/97	40%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.
Dual Heroes	1-2	BEU	—	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	ACT	●	●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Earthworm Jim 3D	1	JNR	●	●	12/99	70%	Die miese Kamera versaut alle schönen Ansätze.
ECW Hardcore Revolution	1-4	SPS	●	—	4/00	66%	Hält lange nicht, was der Titel verspricht.
Elmo's Letter Adventure*	1	GSK	—	—	2/00	74%	Pädagogisch wertvoll, leider in Englisch.
Elmo's Number Journey*	1	GSK	—	—	2/00	74%	Nur für englische Muttersprachler zu empfehlen.
Extreme G	1-4	RSP	●	—	13/97	91%	Für die damalige Zeit grandios.
Extreme G 2	1-4	RSP	●	—	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F-Cup Maniax*	1-2	BEU	●	—	1/00	80%	Guter Aufguss von Fighters Destiny.
F1 Pole Position	1	RSP	—	—	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F-1 World Grand Prix	1-2	RSP	●	—	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	RSP	●	—	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
FIFA 64	1-4	SPS	—	—	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	SPS	—	—	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	SPS	●	—	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
Fighters Destiny	1-2	BEU	●	—	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Fighting Force	1-2	BEU	●	—	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.
Forsaken	1-4	ACT	●	—	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	SPS	—	—	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	RSP	●	—	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
Glory of St. Andrews, The*	1-4	SPS	—	—	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	BEU	●	—	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gauntlet Legends	1-4	ACT	●	●	12/99	65%	Genauso langweilig wie das Original!

Im Dauertest

Armorines: Projekt S.W.A.R.M.

Testdauer: 4 Monate **Replay-Wert:** 3/5

Auch nach etwas mehr als einem Vierteljahr hat sich an unserer Einstellung zu *Armorines: Project S.W.A.R.M.* nicht viel geändert. Die Story ist weiterhin grandios und wird auch beim nochmaligen Spielen nicht langweilig. Stellt sich nur die Frage, ob man nach vier Monaten dieses Spiel wirklich immer noch spielen möchte, denn auch beim ersten Durchzocken kann *Armorines* einfach nicht so recht begeistern. Es wirkt irgendwie wie ein *Turok* für Arme: der gleiche Nebel, wenig Waffen, wenig Gegner und eine mittelprächtige Feindintelligenz. Dabei ist *Armorines* kein wirklich schlechtes Spiel – es ist nur halt auch kein wirklich gutes. Fans von Ego-Shootern, die sich den einen Monat bis *Perfect Dark* nicht mehr gedulden können, dürfen zugreifen, wenn's unbedingt sein muss. Ein Muss-ich-haben-Titel ist *Armorines* aber auf gar keinen Fall!







SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Gex: Deep Cover Gecko	1	JNR	●	—	11/99	74%	Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.
Gex: Enter the Gecko	1	JNR	—	—	10/98	90%	Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	GSK	●	—	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	GSK	—	—	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	RSP	●	—	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	STG	—	—	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Harvest Moon 64	1	RPG	—	—	2/00	87%	Ein Garant für wochenlangen Spielspaß.
Holy Magic Century	1	RPG	—	—	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Hot Wheels Turbo Racing	1-4	RSP	●	—	11/99	75%	Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.
Human Grand Prix*	1	RSP	—	—	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Hybrid Heaven	1	RPG	●	●	10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.
Hydro Thunder*	1-4	RSP	●	—	4/00	52%	Ruckelig und etwas zu schwer.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	GSK	●	—	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	SPS	●	—	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
Int. Superstar Soccer '98	1-4	SPS	●	—	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
International Track & Field 2000	1-4	SPS	●	●	4/00	83%	Schmuckes Kraftfutter für echte Sportler.
ISS 64	1-4	SPS	—	—	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	GSK	—	—	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
Jeremy McGrath Supercross 2000	1-4	RSP	●	—	4/00	63%	Motocross-Spiel mit teils nervigen Mängeln.
Jet Force Gemini	1-4	ACT	●	—	11/99	91%	Extrem anspruchsvoller Shooter.
J-League Dynamite Soccer*	1-4	SPS	—	—	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	SPS	—	—	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
J-League Perfect Striker 2	1-4	SPS	—	—	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	SPS	●	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Knife Edge	1-4	SEU	●	—	1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	RSP	●	—	10/99	64%	Nur ein Mario Kart-Verschnitt.
Loder Runner 3-D	1	GSK	●	—	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	ACT	●	—	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	BEU	—	—	13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	SPS	●	—	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris	1-2	GSK	—	—	1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
Mahjong Master*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Golf	1-4	SPS	●	—	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	RSP	—	—	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	GSK	●	—	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Mario Party 2*	1-4	GSK	●	—	2/00	70%	Akzeptabler Nachfolger mit Sprachhürde.
Micro Machines 64 Turbo	1-8	RSP	●	—	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	SPS	●	—	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	JNR	—	—	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	ACT	●	—	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Monopoly 64*	1-4	GSK	—	—	3/00	70%	Viel sozialer als auf dem Brett.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	JNR	—	—	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2: Starring Goemon	1-2	JNR	●	—	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	SPS	●	—	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monster Truck Madness 64	1-2	RSP	●	—	9/99	73%	Spaßige Off-Road-Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	RSP	●	—	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Nagano Winter Olympics	1-4	SPS	—	—	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Namco Museum*	1-4	GSK	—	—	1/00	73%	Gelungene Sammlung lieb gewonnener Spiele.
Nascar '99	1-2	RSP	●	—	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
Nascar 2000	1-2	RSP	●	—	11/99	68%	Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.

89% 90% 88% 69% 79% 69% 95%

morines * Air Boarder * Beetle Adv. Racing * Bomberman64 * Buck Bumble * Bust-A-Move 2 * Charlie Blast * Chopper Attack * Destruction Derby * Donkey Kong

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Viele Preisreduzierungen - Nur solange Vorrat reicht!

Game Boy Color:

Game Boy Color je 139,-
Action Replay 69,95
GameBooster/ Emulator 99,95
Link Kabel 19,95
Memory Card 8 MB 69,95
Netzteil 29,95
Smart Com 89,95
Power Grip je 39,95
A Bug's Life JR 59,95
Armorines in Pro. 39,95
Army Men (04) 59,95
Asterix & Obelix 59,95
Battleships A 49,95
Bomberman Quest 54,95
Box Champions 44,95
Breakout A 49,95
Bubble Bobble 49,95
Bugs Bunny CC 4 59,95
Bust-A-Move 4 59,95
Caesars Palace 2 49,95
Centipede SH 39,95
Chessmaster 59,95
Chase HQ 59,95
Conkers Pocket Tales 59,95
Cool Hand G 49,95
Cross Coun. Racing 59,95
Daffy Duck JR 59,95
Defender & Joust 39,95
Dragon Quest Mons. 59,95
DSF All Star Tennis 59,95
ECW Hardcore Rev. 59,95
F1 World GP 49,95
FIFA 2000 59,95
Frogger JR 39,95
Game & Watch G3 44,95
Gex Enter the G. 54,95
Godzilla: The Series 59,95
Grand Theft Auto 59,95
Harvest Moon RPG 59,95
Hexcite 39,95
Hollywood Pinball 39,95
Holy Magic Century 54,95
Int. Track & Field 59,95
Klax G 49,95
Klustar G 49,95
Konami GB Collec. 59,95
Legend of the River 49,95
Logical 59,95
Looney Tunes 59,95
Lucky Luke JR 59,95
Magical Tetris 59,95
Maus, Die 59,95
Men in Black JR 49,95
Metal Gear Solid (4) 59,95
Mickeys Racing Adv. 59,95
Micro Machines 59,95
Missile Command 39,95
Montezuma's Return 49,95
Mortal Kombat 4 59,95
Mr. Nutz 59,95
NBA Jam 99 39,95
NBA Pro 99 59,95
NHL 2000 59,95
Pitfall JR 59,95
Pocket Bomberman 44,95
Power Quest A 39,95
Quest for Camelot 59,95
R-Type DX 59,95
Rampage 1 & 2 ab 49,95
Rayman 59,95
Ready to Rumble 59,95
Reservoir Rats JR 59,95
Rugrats 1 & 2 ab 49,95
Schweinchen Babe 59,95
Shadowgate RPG 49,95
Shanghai Pocket 39,95
Silicon Valley 39,95
Spy Hunter & Moon P. 59,95
Spy Vs Spy A 49,95
S. Mario Bros. JR 59,95
Swing (04) 59,95
Tarzan 59,95
Tetris Deluxe G 44,95
Toy Story 2 59,95
Tom & Jerry 59,95
Tonca Raceway (4) 59,95
Tony Hawk Skateb. 59,95
Top Gear Rally 54,95
Top Gear Rally 2 59,95
Toy Story 2 59,95
Turok 2 A 39,95
Turok Rage Wars 59,95
V-Rally R 59,95
Warioland 3 JR 59,95
Wings of Fury 59,95
Wrestlemania 2000 59,95
WWF Attitude 39,95
Zelda RPG 59,95

Super Nintendo Entertainment System – PAL Version

ACME Animation 39,95
Aero the Acrobat 2 a 39,95
Air Cavalry A 39,95
Aladdin JR 39,95
Asterix JR 39,95
Big Hurt Baseball 29,95
Biometal <a> A 39,95
Cutthrout Island A 29,95
Donald in Maui Mall. 39,95
Donkey Kong C. 2 39,95
<dt. Anleitung>
Earthworm Jim 2 39,95
FIFA Soccer <a/OV> 19,95
FIFA Soccer '96 29,95
Harvest Moon RPG 39,95
Incr.Crash Dummies 19,95
John Madden 19,95
Judge Dredd A 29,95
Justice League B 29,95
Kirby's Dream C. a 39,95
Kirby's Fun Pack 39,95
Kirby's Ghost Trap 39,95
Lucky Luke JR 39,95
Lufia incl. Berater 39,95
Magical Quest 39,95
Mohawk & Headph. 29,95
Mr. Do A 29,95
NBA Give'n Go 39,95
NBA Hangtime 39,95
NBA Live '97 39,95
NHL Hockey '96 29,95
NHL Hockey '97 39,95
N. Mansell World C. 39,95
Pac Man 2 JR 39,95
PGA Tour Golf '96 39,95
Pinball Dreams G 39,95
Prehistorik Man JR 29,95
Primal Rage A 29,95
Puzzle Bobble G 29,95
Realm JR 29,95
Revolution X A 29,95
S.O.S. Sink or Swim 29,95
Schlümpfe 1 & 2 je 39,95
Secret of Evermore 49,95
incl. Spielberater 49,95
Shaq Fu <a> A 29,95
Sim City G 49,95
Sonic Blastman <a> 29,95
Spirou JR 39,95
Star Trek DS9 A 29,95
Star Trek Next Gen. 39,95
Star Trek Starfleet
Academy <gebr.> ab 19,95
S. Bomberman 2 49,95
S. Int. Cricket <a> 29,95
S. Drop Zone 39,95
S. Mario World <a> 39,95
S. Mario World 2 49,95
Super Metroid A 39,95
Super Star Wars <a> 29,95
S. Streetfighter 2 39,95
T 2 Arcade Game 39,95
T 2 Judgment Day 39,95
Tetris Attack G 39,95
Tim im Sonnentempel 39,95
Tim in Tibet JR 39,95
Timecop A 39,95
Toy Story JR 39,95
Utopia <gebraucht> 29,95
Vortex 29,95
Warlock 29,95
Weapon Lord B 39,95
Whizz 39,95
Wild Guns A 39,95
Williams Arcade Hits 29,95
Winter Gold 59,95
World Cup Striker 29,95
Worldmaster Golf 19,95
Worms G 39,95
Zero the Kamikaze a 29,95
Zoop G 29,95
..und viele andere Games !

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter 19,95
Antennenkabel 19,95
Antennen-Umschalter 4,95
Joyboard Arcade 39,95
Joypad ab 29,95
Netzteil 29,95
RGB Kabel "Scart" 29,95
S-Nes Konsole 139,95
SV 338 Topfighter 59,95

Nintendo 64

All Star Baseball '01 99,95
Armorines in Projekt Swarm dt. 79,95
Armorines in Projekt Swarm a / uncut 89,95
Army Men (04) 99,95
Asteroids Hyper (4) 89,95
Banjo & Kazooie 84,95
Battle Zone (04) 99,95
Battletanx - Global Assault (04) 99,95
Castlevania 3D 89,95
Castlevania 2 104,95
Command & Conq. 109,95
Daikatana (04) 109,95
Destruction Derby 99,95
Donkey Kong & 4 MB Ram
Erweiterung 119,95
Earthworm Jim 3D 79,95
ECW Hardcore Rev. 89,95
ECW Hard. a/uncut 89,95
F1 Racing Sim. 2 109,95
F1 World Grand P.2 69,95
F1 World Grand P.3 TBA
Gauntlet: Legends 89,95
Gex 3: Deep Cover 99,95
Hybrid Heaven 89,95
Hydro Thunder (04) 104,95
Int. Track & Field (4) 109,95
J.McGrath Supercr. 79,95
Jet Force Gemini 99,95
Lego Racers 99,95
Mario Golf SP 99,95
Mario Party G 84,95
Mario Party 2 (4) 104,95
Mission Impossible a/uncut 79,95
Monster Truck M. 89,95
Mystical Ninja 2 89,95
NBA Jam 2000 89,95
NBA Live 2000 89,95
New Tetris, The 79,95
Nuclear Strike 109,95
Opera. Winback (4) 99,95
Paperboy 3D 99,95
Perfect Dark (05) 109,95
Pokemon Stadium incl.
Transfer Pak 129,95
Rayman 2 99,95
Ready to Rumble 79,95
Ridge Racer 104,95
Road Rash 89,95
Ruff & Tumble (04) 104,95
Rugrats Schatzs. 89,95
Shadowgate RPG 79,95
South Park 89,95
South Park Rally 79,95
Star Wars Racer ab 69,95
Star Wars Rogue S. 99,95
Starcraft (05) 109,95
Super Smash Bros. 89,95
Tarzan (04) 89,95
Tony Hawk Skateb. 99,95
Top Gear Hyper B. 104,95
Toy Story 2 99,95
Vigilante 8: 2.Teil 89,95
World Driver Champ. 99,95
World L. Soccer 89,95
Worms Armageddon 99,95
Wrestlemania 2000 109,95
Xena Warrior Princ. 89,95
Zelda 64 RPG 89,95

Sonder-angebote:

Aero Gauge R 29,95
Air Boarder 64 R 49,95
Beetle Adv. Racing 39,95
Blast Corps 49,95
Body Harvest A 49,95
Bomberman 64 G 49,95
Bomberman Hero 49,95
Buck Bumble A 49,95
Bust-A-Move 2 G 39,95
Bust-A-Move 3 G 49,95
Charlie Blast Cha. 39,95
Chopper Attack 49,95
Clayfighter 63 1/3 39,95
Cruis'n World R 49,95
Dark Rift B 29,95
Dual Heroes B 39,95
Extreme G R 29,95
Extreme G 2 R 49,95
F1 Pole Position R 29,95
F-Zero X R 59,95
FIFA Soccer '98 49,95
Flying Dragons B 49,95
Forsaken A 39,95
Frankreich 98 29,95
G.A.S.P. B 39,95
Gex Enter the Gecko 49,95
Hexen 39,95
Holy Magic Century 49,95
Hot Wheels R 59,95
Int. Superstar Soccer 29,95
Int. Super.Soccer 98 39,95
John Madden 64 29,95
John Madden '99 49,95
Knife Edge 59,95
Lylat Wars & Rumble 59,95
Mace The Dark Age 49,95
Mario Kart R 64,95
Micro Machines 39,95
Mischief Makers 39,95
Multi Racing Champ. 39,95
Mystical Ninja 49,95
Nascar Racing 99 39,95
NBA Courtside 29,95
NBA Jam '99 29,95
NBA Live '99 39,95
NBA Pro 98 39,95
NBA / NHL Pro 99 je 49,95
NFL 2000 59,95
NHL Breakaway 99 49,95
NHL Pro 99 49,95
Off Road Challenge 49,95
Olympic Hockey 29,95
Penny Racers 49,95
Pilotwings 49,95
Premier Manager 49,95
Racing Simulation 49,95
S.C.A.R.S. R 49,95
Shadowman 49,95
Silicon Valley 39,95
Star Shot 29,95
Superman 49,95
Tetrisphere G 39,95
Tonic Trouble 49,95
Top Gear Rally 49,95
Turok 2 39,95
Turok 2 <a/uncut> 49,95
Turok - Legenden des verlorenen Landes 49,95
Turok Rage Wars (a / uncut) 49,95
Twisted E. Snowb. 49,95
Virtual Chess G 49,95
Waialae C. Club Golf 49,95
Wave Race R 59,95
W.Gretzky Hockey 29,95
Gretzky Hockey 98 39,95
Wetrix <a> G 39,95
Wipeout 2097 R 39,95

N64 - ZUBEHÖR:

Nintendo64 & Game 199,-
N64 & Star Wars R. 229,-
Akku Set 39,95
Antennenkabel 29,95
AV Kabel Cinch 19,95
Dekor kit Turok 19,80
Expansion Pack Org. 39,95
Joyboard 79,95
Joypad je 34,95
Joypad Original je 44,95
Joypadverlängerung 9,95
Lenkrad <3 in 1> 89,95
Lenkrad V3 109,95
Memory Card 1 MB 24,95
Memory Card 8 MB 49,95
Rumble Pak & MC 24,95
Rumble Pak & 1 MB 34,95
S-VHS Kabel 19,95
Scart Kabel 19,95
Spielb. Banjo Kazooie 24,80
Spielb. Donkey Kong 24,80
Spielberater Mario 24,80
Spielb. Shadowman 19,80
Spielberater Turok 14,80
Spielb. Turok 2 14,80
Spielb. Yoshies Story 24,80
Spielb. Zelda 24,80
SV 303 Super Pad 39,95
SV 362 Shark Pad 49,95
Ultra Racer 49,95
X-ploder 89,95

Figuren:

Akte X je 29,95
Alien ab 19,95
Alphaflight je 29,95
...& Batman Video ab 19,95
Banyo & Fahrzeug 29,95
Crash Bandicoot je 29,95
Diddy Kong & Fahrz. 29,95
Duke Nukem 24,95
Final Fantasy 8 je 29,95
Lara Croft ab 39,95
Major <Q2> 19,95
MGS ab 19,95
Resident Evil ab 24,95
Spawn ab 29,95
Star Wars ab 19,95
Tekken 3 je 29,95
X-Men ab 29,95
Zelda - Ganon 29,95
Zelda 3er Set 29,95

Pokemon:

Murmeln 10er Set 19,95
Box incl. Murmeln 19,95
Murmel-Shooter 44,95
Plüschtiere Mini je 19,95
Plüschtiere je 29,95
Poster je 19,95
Power Flummi je 9,95
Power Pokes je 19,95
Power Blaster je 29,95
Schnapper 29,95
Yahtzee 19,95

http://www.freaksshop.de

Dreamcast:

Dreamcast 359,-
Controller 49,95



DekorKit Elfe im Ring 19,80
Dekorkit Shadowman 19,80
DekorKit Shadowman 19,80
DekorKit Trick Style 19,80
GraphicKit "Energy" 22,80
GraphicKit "Evil" 22,80
GraphicKit "Girl" 22,80
GraphicKit Stargate 22,80
Gun (Pistole) 69,95
Joypadverlängerung 19,95
RGB Kabel Special 29,95
Vibrationpak 39,95
Visual Memory 49,95
Aero Wings 79,95
Arcatera (04) RPG 89,95
Billiard Nights 79,95
Blue Stinger A 89,95
Buggy Heat R 79,95
Caesar's Palace 2. 89,95
Crazy Taxi 84,95
Dead or Alive 2 (4) 99,95
Deep Fighter (04) 89,95
Dynamite Cop 2 84,95
Evolution (04) 84,95
F-1 World G.P. 79,95
Fighting Force 2 84,95
Furballs (04) 89,95
Grand Theft Auto 2 89,95
Hot Rod City (04) 99,95
House of the Dead 84,95
HydroThunder 59,95
Incoming A 79,95
Jojo's Bizarre Adv. 99,95
MDK 2 (04) 99,95
NBA 2K 84,95
Nomad Soul, The 84,95
Power Stone 79,95
Psychic Force 84,95
Rayman 2 89,95
Ready 2 Rumble 79,95
Red Dog (04) 84,95
Resident Evil: Code Veronica TBA
ReVolt 89,95
Roadster (04) 99,95
Sega Rally 2 99,95
Shadowman 69,95
Slave Zero 99,95
Snow Surfers 84,95
Sonic Adventures 84,95
Soul Calibur 89,95
Soul Fighter 89,95
Soul Reaver 84,95
Speed Devils 79,95
Star Wars Racer (4) 89,95
S. Magnetic Neo 89,95
Super Run About 89,95
Tech Romancer (4) 99,95
Tokyo Highway Ch. 79,95
Tomb Raider 4 99,95
Tony Hawk Skateb. 89,95
Toy Commander 84,95
Toy Story 2 (04) 99,95
Trick Style 59,95
UEFA Striker 89,95
Vigilante 8 2nd O. 89,95
Virtua Fighter 3 84,95
Virtua Striker 2 84,95
Worldwide Soccer 79,95
Worms Armageddon 79,95
WWF Attitude 59,95

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"
Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am Nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strotheweg 12
Händleranfragen willkommen !
% = Bewertung 64 Power

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

a = ausländische Version / Rote Schrift auf Schwarzen Balken = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele

Zelda 64 * WCW/NWO Revenge * Turok Ragewars * Turok 2 * Star Shot * Star Wars Racer * Star Wars R. Squ. * Smash Brother * Silicon Valley

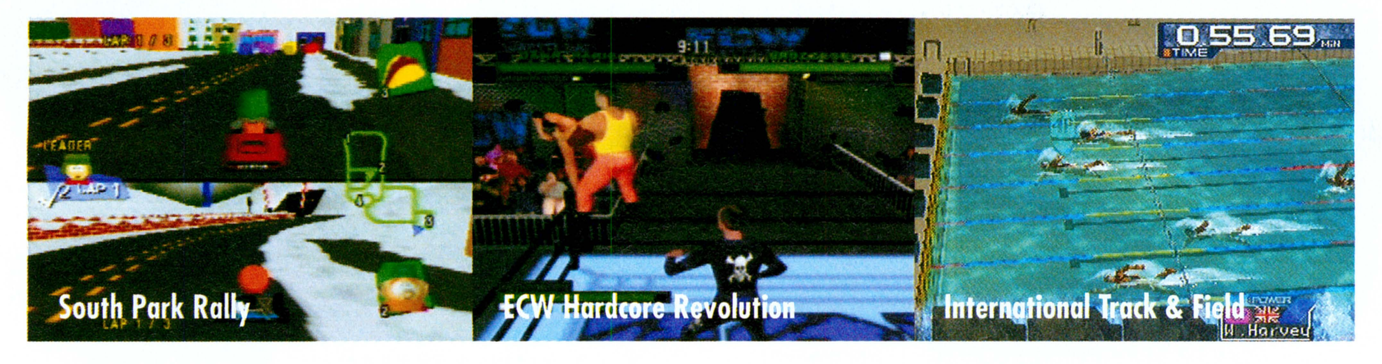
98% 80% 94% 81% 89% 87% 87% 83%

Wir führen auch: Mega Drive- und Mega CD, PlayStation, Saturn, Spieleberater, PC CD-Rom, Manga, DVD & Laserdisc





SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
NBA Courtside	1-4	SPS	●	—	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Courtside 2	1-4	SPS	●	—	1/00	91%	Gut, besser, NBA Courtside 2.
NBA Hangtime	1-4	SPS	—	—	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA In The Zone 2000*	1-4	SPS	—	—	4/00	54%	Bei dieser Leistung ein klarer Abstiegskandidat.
NBA Jam '99	1-4	SPS	●	—	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Jam 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	75%	Leider nichts Halbes und nichts Ganzes.
NBA Live '99	1-4	SPS	●	—	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Live 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	87%	Fast so gut wie echtes Basketball.
NBA Showtime	1-4	SPS	●	—	1/00	69%	Unausgewogenes Basketballspiel.
NBA Pro '98	1-4	SPS	●	—	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	SPS	●	—	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	SPS	●	—	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	SPS	●	—	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Quarterback Club '98	1-2	SPS	●	—	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	SPS	●	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NFL Quarterback Club 2000	1-4	SPS	●	●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	SPS	●	—	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	SPS	●	—	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
NHL Pro '99	1-4	SPS	●	—	11/99	66%	Spielt sich nicht reibungslos genug.
Nightmare Creatures*	1	ACT	●	—	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Nuclear Strike	1	ACT	●	●	2/00	84%	Ein würdiger Vertreter der Strike-Serie!
Ogre Battle 64*	1	STG	—	—	11/99	77%	Europäer sollten auf ein PAL-Release warten.
Off Road Challenge	1-2	RSP	●	—	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmuddel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	SPS	—	—	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Operation: WinBack	1-4	ACT	●	—	4/00	82%	Viel Action, gutes Gameplay, aber technische Schwächen.
Paperboy 64	1	ACT	—	—	3/00	56%	Midway lässt wieder das Retro-Fließband rollen.
Penny Racers	1-4	RSP	—	—	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	ACT	—	—	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
PGA European Tour	1-4	SPS	—	—	3/00	61%	Typisches Golfspiel – nicht mehr, nicht weniger.
Pokémon Stadium	1-4	STG	—	—	4/00	88%	Für Pokémon-Fans ein absoluter Pflichtkauf!
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	SPS	●	—	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager*	1-4	SIM	—	—	9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King*	1-2	SPS	—	—	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	GSK	—	—	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	RPG	●	—	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Racing Simulation 2	1-2	RSP	●	—	10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rainbow Six	1-2	ACT	●	—	11/99	78%	Terroristenjagd mit Schwächen.
Rakuga Kids	1-2	BEU	●	—	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	GSK	●	—	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!



★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

(Player's Choice) Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

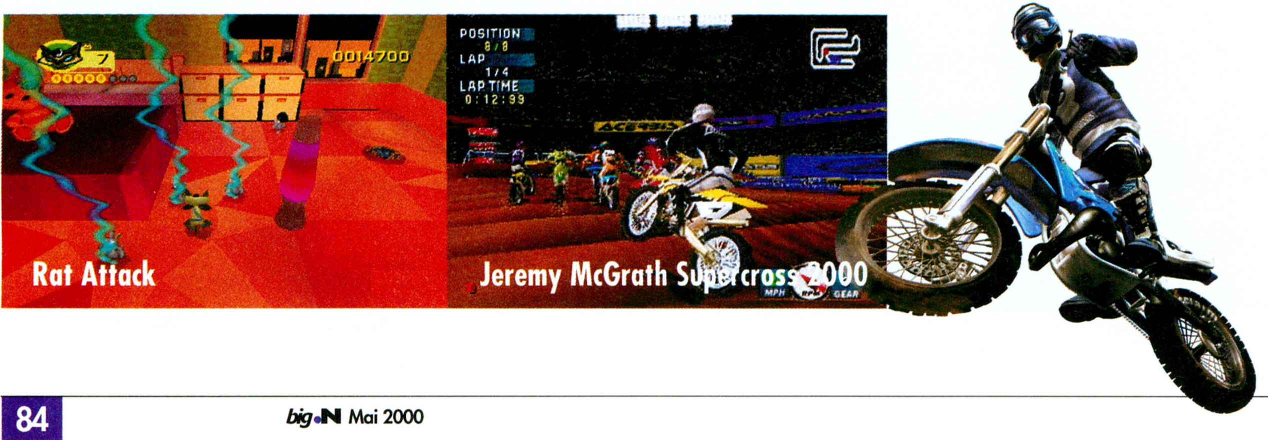
(big.N-Award) Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT
Adventure	=	ADV
Beat'em-Up	=	BEU
Geschicklichkeit	=	GSK
Jump'n'Run	=	JNR
Rennspiel	=	RSP
Rollenspiel	=	RPG
Shoot'em-Up	=	SEU
Simulation	=	SIM
Sportspiel	=	SPS
Strategie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Rampage World Tour	1-3	GSK	●	—	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Rat Attack	1-4	GSK	●	—	4/00	64%	Kurzfristig kurzweilig, auf Dauer öde.
Rayman 2	1	JNR	●	●	11/99	90%	Rayman zieht dich voll in seinen Bann. (big.N-Award)
Ready 2 Rumble	1-2	SPS	●	—	1/00	77%	Guter Fun-Boxer.
Resident Evil 64	1	ACT	●	●	1/00	94%	Knallharte Horror-Action. (big.N-Award)
Re-Volt	1-4	RSP	●	●	10/99	45%	Konfuses Rennspiel mit Flackeroptik.
Ridge Racer 64	1-4	RSP	●	—	3/00	83%	Gutes Rennspiel mit echtem Arcade-Feeling.
Road Rash 64	1-4	RSP	●	●	11/99	81%	Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.
Roadsters 2000	1-4	RSP	●	—	1/00	87%	Überraschendes Oben-ohne-Game.
Robotron 64	1-2	SEU	—	—	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rocket – Robot On Wheels	1-4	JNR	●	—	12/99	84%	Knobellastiges Jump'n'Run.
RTL World League Soccer	1-4	SPS	●	—	12/99	55%	Drittklassiges Fußballspiel.
Ruff & Tumble	1-2	JNR	●	●	2/00	80%	Gutes Spiel mit ein paar Längen.
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	GSK	—	—	9/99	44%	Simples Brettspiel. Nur für Kids!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	RSP	●	—	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	RSP	●	—	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit vielen Crashs!
S.C.A.R.S.	1-4	RSP	●	—	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadow Man	1	ACT	●	●	10/99	87%	Schaurig viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	ADV	●	—	7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
Shadows of the Empire	1	ACT	—	—	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	GSK	●	—	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Smash Brothers	1-4	BEU	●	—	3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren! (big.N-Award)
Snowboard Kids 2	1-4	RSP	●	—	4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
(Player's Choice) Snowboard Kids	1-4	RSP	●	—	10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.
Snow Speeder	1-2	SPS	●	—	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	SEU	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
South Park: Chef's Luv Shack	1-4	GSK	—	—	1/00	59%	Inspirationsloser Mario Party-Abklatsch.
South Park Rally	1-4	RSP	●	—	4/00	51%	Schlechtes Kart-Spiel mit teurer Lizenz!
Space Invaders*	1-2	SEU	●	—	2/00	63%	Oldie – nicht Goldie!
Starshot	1	JNR	●	—	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	SEU	—	—	9/98	65%	So mancher 16-Bit-Shooter ist besser.
Star Wars Episode 1 Racer	1-2	RSP	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo! (big.N-Award)
Star Wars: Rogue Squadron	1	ACT	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muss!
Supercross 2000*	1-2	RSP	●	—	1/00	87%	Motorsportreferenz mit Spitzengrafik.
Superman	1-4	ACT	●	—	7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
Super Mario 64	1	JNR	—	—	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs! (big.N-Award)
Super Smash Bros.	1-4	BEU	●	—	1/00	87%	Leicht chaotische Spaß-Prügelei.
Taisen Puzzle Dama*	1-4	GSK	●	—	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World*	1-4	GSK	—	—	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	GSK	●	—	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.



SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
The New Tetris	1-4	GSK	—	—	9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2*	1-4	SPS	●	—	2/99	67%	Kaufe dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	JNR	●	—	10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.
Tony Hawk's Skateboarding	1-2	SPS	●	●	4/00	87%	Cooles Skateboard-Spiel mit Top-Musik!
Top Gear Hyper-Bike	1-4	RSP	●	●	3/00	82%	Fun-Racer mit Suchtfaktor.
Top Gear Overdrive	1-4	RSP	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
Top Gear Rally	1-2	RSP	●	—	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	RSP	●	—	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Top Gear Rally 2	1-4	RSP	●	—	2/00	76%	Gutes Rennspiel mit technischen Mängeln.
Toy Story 2	1	JNR	●	—	1/00	58%	Fad und trist.
Triple Play 2000	1-2	SPS	●	—	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
Turok: Dinosaur Hunter	1	SEU	—	—	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	SEU	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Turok – Leg. des verl. Landes	1-4	SEU	●	●	12/99	80%	Alleine öde, zu mehreren okay.
Twisted Edge*	1-2	SPS	●	—	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Vigilante 8	1-4	ACT	●	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
Vigilante 8: 2. Herausforderung	1-4	ACT	●	●	1/00	77%	Zu viert spaßig, alleine langweilig.
Virtual Chess 64	1-2	SIM	—	—	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	SPS	●	—	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	RSP	●	—	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64	1-2	RSP	—	—	7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	SPS	—	—	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multispieler-Spaß.
War Gods	1-2	BEU	—	—	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Mayhem	1-4	SPS	●	—	11/99	79%	Nur im Mehrspieler-Modus gut.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	SPS	●	—	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	SPS	●	—	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	GSK	—	—	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	GSK	●	—	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würg!
Wild Choppers*	1	ACT	●	—	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
WinBack	1-4	ACT	●	—	11/99	85%	Agententhriller mit Schuss.
Wipeout 64	1-4	RSP	●	—	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	ADV	—	—	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Driver Championship	1-2	RSP	●	—	9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
World Soccer 3*	1-4	SPS	—	—	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
Worms Armageddon	1-4	GSK	●	—	11/99	85%	Ungewöhnlich, aber genial.
WWF Attitude	1-4	SPS	●	—	9/99	89%	Erstklassiges Wrestling-Spiel!
WWF Warzone	1-4	SPS	●	—	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
WWF Wrestlemania	1-4	SPS	●	—	1/00	84%	Nur die Technik verhindert eine höhere Wertung.
Xena: Talisman Of Fate	1-4	BEU	●	—	1/00	74%	Für Xena-Fans ein absolutes Muss.
Yoshi's Story	1	JNR	●	—	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	ADV	●	—	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!



Rat Attack

Jeremy McGrath Supercross 2000



Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N
BiG N
GAME BOY COLOR
big.BOY
Für alle Game Boy Color-Besitzer
Pokémon
Der Film
Getestet
WARIO LAND 3
Besser und böser denn je!
METAL GEAR SOLID
Hart wie Stahl!
Angespielt
WCW MAYHEM
Männer in Strumpf-hosen!
TYRANNO-SAURUS TEX
Dinojagd in 3-D!
FAKTEN, GERÜCHTE, HINTER-GRÜNDE!
TIERISCH!
JIM HENSON'S MUPPETS
AUSSERDEM
GOLF KING • DIE 24 STUNDEN VON LE MANS • SWING! • GTA •
RAMPAGE 2 • DISNEY'S DINOSAUR • STAR OCEAN: BLUE SPHERE •

Wanted

Hast du eine Ausgabe verpasst? Du musst ihr nicht mehr nachtrauern!



Bestellcoupon (big.N)

Name: ....

Straße: ....

PLZ/Ort: ....

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgendes Heft:

Ausgabe 2/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #4
(Komplett gelöst: Donkey Kong 64, Resident Evil 64, Rocket plus Game Boy-Cheats)

Ausgabe 3/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #5
(Komplett gelöst: Toy Story 2, Harvest Moon, Castlevania 2, Tonic Trouble plus Game Boy-Cheats)

Ausgabe 4/00 ☐ ★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #6
(Komplett gelöst: Rayman (GBC), Mario Party 2, Rainbow Six, Battle Tanx - Global Assault, Zelda 64 und Pokémon Stadium - die besten Tipps)

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

100% Nintendo Action 64 Power Bestellcoupon

Name: ....

Straße: ....

PLZ/Ort: ....

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgende Hefte:

Ausgabe 2/98 ☐	**Ausgabe 9/98** ☐	**Ausgabe 4/99** ☐
Ausgabe 3/98 ☐	**Ausgabe 10/98** ☐	**Ausgabe 6/99**★ ☐
Ausgabe 4/98 ☐	**Ausgabe 11/98** ☐	**Ausgabe 7-8/99** ☐
Ausgabe 5/98 ☐	**Ausgabe 12/98** ☐	**Ausgabe 9/99** ☐
Ausgabe 6/98 ☐	**Ausgabe 2/99** ☐	**Ausgabe 10/99** ☐
Ausgabe 7-8/98 ☐	**Ausgabe 3/99** ☐	**Ausgabe 11/99** ☐

★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #1 (A-Z der Cheats)

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.
Ausgabe 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

Bitte senden an: big.N • Bestellservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau



Diesmal im **Game Boy-Teil**

Feature







Previews





Tests





Game Boy-News



Game Boy Advanced verschoben... ... aber dann auch mit Modem zu haben!

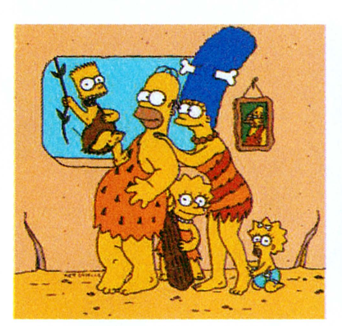
Nachdem der Release des Dolphins im letzten Monat weiter nach hinten verschoben wurde, muss nun der Game Boy-Nachfolger dran glauben. Zumindest das japanische Erscheinungsdatum im August kann aufgrund der Knappheit von Mikrochips und Flüssigkristallbildschirmen nicht eingehalten werden. Natürlich wäre es auch nicht besonders clever, den GBA zu veröffentlichen, solange der Vorgänger noch so gut läuft. Hiroshi Imanishi, einer der Pressesprecher von Nintendo, hält sich ein neues japanisches Release-Datum vorerst offen und verweist auf die Lage auf dem Chipmarkt. Eine Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft wäre aber mit Sicherheit nicht gerade ungeschickt. Positive Nachricht: Nintendo plant eine GBA-Version mit eingebautem Modem. Damit soll von unterwegs auf das Internet zugegriffen werden können.



Croc bekommt neue Freunde

THQ übernimmt den Vox-Vertrieb

Croc, Markenreptil von Fox Interactive, kommt über THQ auf den Game Boy. Da THQ alle Veröffentlichungen von Fox übernimmt, gehen mit dieser Liaison auch die Rechte, Spiele zu den zugkräftigsten Fox-Lizenzen entwickeln zu dürfen, an den Hersteller über. Inbegriffen sind Entwicklung und Vermarktung zu Aliens, Buffy und natürlich den Simpsons. Das Fox Interactive-Logo wird allerdings noch weiter auf der Verpackung zu sehen sein. Inwieweit THQ die Lizenzen nutzen wird, ist natürlich noch offen, doch mit Sicherheit wird Croc bald Spielgefährten auf dem Game Boy Color finden.



▲ **Ob die Simpsons dem Game Boy bald wieder einmal einen Besuch abstatten?**



▲ **Fox' Plattform-Jump'n'Run Croc ist so gut wie fertig und wartet nur noch auf den Startschuss.**

"Dich kenn' ich doch!"



Winnie the Pooh, eine Urgestalt der pädagogisch wertvollen Kinderunterhaltung, hat sich seinen ersten Game Boy Color-Auftritt wohl redlich verdient. Denn merkwürdigerweise kam Disneys Bär bisher noch nie zu digitalen Ehren. Das kann natürlich nicht so bleiben, also nimmt sich Entwickler NewKidCo der Sache an. Winnie Pooh: Adventures in the 100 Acre Wood ist ein Action-Adventure voller unzähliger Minispiele. Alle jungen Spieler (und einige Großeltern, versteht sich) können mit Winnie fischen und tanzen, mit Tigger herumhüpfen und den traurigen Esel zum Lachen bringen. Alles garantiert gewaltfrei und natürlich pädagogisch wertvoll – wie gesagt!

Pikachu verbindet

Modischeres Link-Kabel

Fast fünf Jahre nach ihrem unerwarteten Auftauchen hält die Popularität der Pocket-Monster in Japan weiter an. Für *Pokémon Gold* und *Silber* gibt es im Land der aufgehenden Sonne nun auch ein spezielles Link-Kabel, um den vollen Pikachu-Spielspaß zu garantieren. Das *Pokémon Link Cable* funktioniert genau wie die allseits bekannten schwarzen Strippen, die man zum Verbinden zweier Game Boys benutzt. Der einzige Unterschied ist, naja... eben der Pokémon-Stil. Der kleine Pikachu am Kabelende behindert übrigens nicht beim Spielen, sondern dient als angenehme Dekoration. Die Welt müsste schon verrückt sein, wenn wir nicht auch bald dieses Equipment erstehen können – spätestens, wenn auch hier die *Gold*- und *Silber*-Editionen erscheinen.

▲ **Nintendo sollte den Game Boy Advanced "Pokémon Boy" nennen, um den Erfolg zu sichern.**

132 Seiten, Tipps & Tricks

NACHBESTELL-SEITE

DAS NINTENDO LÖSUNGS-MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER
100% PURE CHEATS
64 power special Nummer 3
Sonderheft 3 - Okt.-Dez. 1999
STAR WARS SPECIAL
EPISODE 1 RACER & ROGUE SQUADRON!
PLUS! TIPS ZU PLAYERS CHOICE SPIELEN!
FÜHLE DIE MACHT – AUF RUND 50 SEITEN!
KOMPLETT DURCHGESPIELT!
SOUTH PARK VIGILANTE 8 MARIO PARTY
Außerdem: 8 Seiten Tips, Tricks und Cheats!

Komplett gelöst:
Star Wars Episode 1: Racer,
Star Wars: Rogue Squadron,
South Park,
Vigilante 8,
Micro Machines 64 Turbo,
Mario Party,
WWF Attitude

DAS NINTENDO LÖSUNGS-MAGAZIN FÜR ALLE N64-BESITZER
100% PURE CHEATS
64 power special Nummer 2
Sonderheft 2 - Feb.-April 1999
Auf 55 Seiten komplett gelöst!
ZELDA
STACHELIG
BUCK BUMBLE
Hummel auf Kollisionskurs!
MISSION: IMPOSSIBLE
Schaffe das Unmögliche!
F-ZERO X
Schneller als die Polizei erlaubt!
BIO FREAKS
Alle Moves zum Prügel-Schocker!
PLUS! Auf zehn Seiten alle neuen Cheats der aktuellsten Spiele! Game-Buster-Codes!!

Komplett gelöst: Zelda, Mission Impossible, F-Zero X, Bio Freaks, Buck Bumble

64POWER-SPECIAL #2 – #3

Hiermit bestelle ich frei Haus:

.... (Anzahl) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. .... zum Preis von je DM 9,80 + DM 2 (P/V) = je DM 11,80

Ich zahle (bitte ankreuzen)

- ☐ bar (Geld liegt bei)
- ☐ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname: ....

Straße, Hausnummer: ....

PLZ/Ort: ....

Unterschrift

(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Coupon einschicken an: **BriStein Special-Service Postfach 3161 48581 Gronau**

Autor: Martin Mirbach

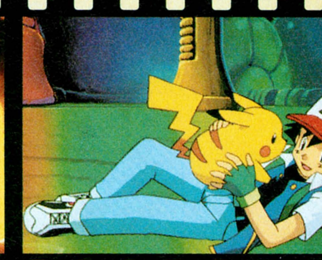
Pokémon Der Film

Jetzt erobern die Pokémon auch noch die große Leinwand! Von der Handlung verraten wir dir trotzdem nicht zu viel, dafür gibt es anderes zu berichten...









Pokémon – Der Film

Alle Fakten auf einen Blick:

Originaltitel: Pokémon – The First Movie
Verleih: Warner Bros Film GmbH
Produktion: 4Kids Entertainment, Norman J. Grossfeld

Regie: Kunihiko Yuyama
Drehbuch: Takeshi Shudo
Idee: Satoshi Tajiri

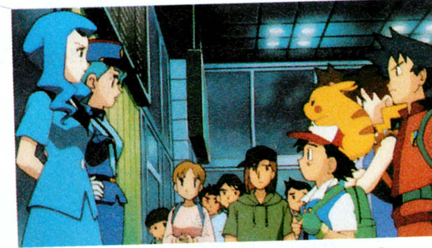
Länge: 73 Minuten
Sound: Dolby Digital", DTS", SDDS"
Farbe: Delux

***Kinostart:* 13. April 2000**

Die Szene ist gespenstisch: In einem finsteren Labor erwacht ein neues Pokémon zum Leben. Geklont aus einem in Amazonien gefundenen fossilen Haar des legendären Pokémon Mew, soll der von seinen Schöpfern Mewtu getaufte Gigant das gewaltigste Wesen auf dieser Erde werden. Auch wenn das englische Wortspiel (in den USA heißt der Klon Mewtwo, was soviel bedeutet wie Mew 2) in unserer Sprache verloren geht, ist doch von Anfang an klar, worauf die Story des Films hinausläuft: Am Ende wird Mewtu beweisen müssen, dass er tatsächlich stärker und besser ist als der legendäre Mew. Denn zu diesem Zweikampf muss es kommen, nachdem Mewtu seine Rolle als Versuchskaninchen einfach nicht akzeptieren will. Warum hat aber auch keiner der beteiligten Wissenschaftler daran gedacht, dass ein Pokémon mit derart gewaltigen Psychokräften sein Schicksal selbst in die Hand nehmen könnte?

Einer gegen alle

Nachdem Mewtu bei seiner Flucht den gesamten Laborkomplex zerstört hat, macht er sofort die nächsten schlechten Erfahrungen mit den Menschen: Ein ominöser Pokémon-Meister bietet Mewtu die Partnerschaft und somit die Herrschaft über alle lebenden Pokémon an. Schon bald aber lässt der finstere Meister seine Maske fallen und betrachtet Mewtu als seinen Sklaven. Für den gibt

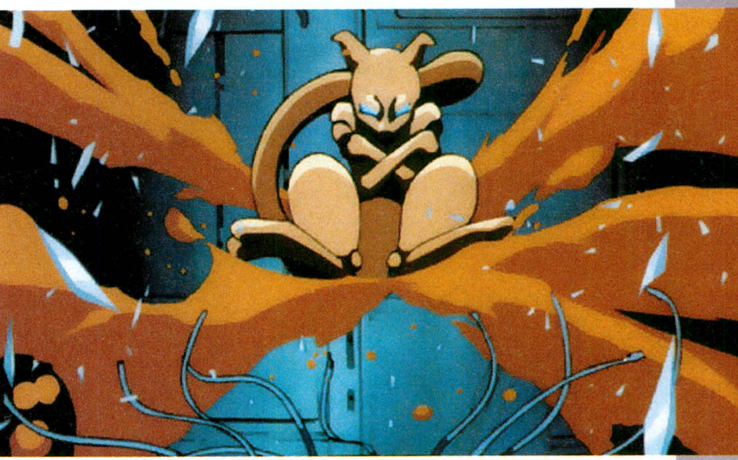


▲ **Den Pokémon-Trainern wird wegen des Sturms von der Reise zur Insel abgeraten.**



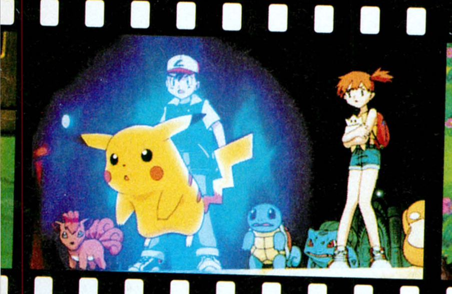
es daraufhin nur eine Schlussfolgerung: Ein Mensch kann nie der Partner eines Pokémon sein. Mewtu zerstört die Festung des Meisters und macht sich auf, die Welt zu beherrschen. Gleichermaßen enttäuscht von den Menschen und von allen anderen Pokémon, die in seinen Augen zu rückgratlosen Sklaven verkommen sind, beschließt er, die Welt mit von ihm selbst erschaffenen Pokémon-Klonen zu bevölkern und alles andere Leben auszulöschen.

Szenenwechsel. Ash Ketchum genießt mit seinen Freunden Misty und Rocko ein beschauliches Picknick, als plötzlich ein fliegendes Pokémon eine geheimnisvolle holographische Einladung überbringt. Ein bislang nicht in Erscheinung getretener Meister fordert die besten Pokémon-Trainer zu einem großen Wettkampf auf seiner Insel heraus. Doch die Überfahrt erweist sich als nahezu unmöglich. Ein schwerer Sturm wütet über der offenen See, der Fährverkehr wird eingestellt. Die mutigsten Pokémon-Trainer lassen sich davon jedoch nicht abhalten und schaffen mithilfe der Fähigkeiten ihrer Pokémon die schwierige Überfahrt. Neben Ash, Misty und Rocko haben auch deren Erzrivalen vom Team Rocket (ohne offizielle Einladung!) und noch drei weitere Trainer die Anreise geschafft. Dieser kleinen Gruppe gibt sich der geheimnisvolle Meister und Gastgeber zu erkennen: Es ist Mewtu, der die bedingungslose Aufgabe und die Unterwerfung aller Pokémon fordert.

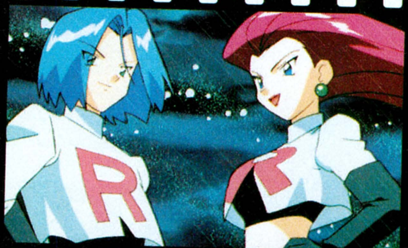


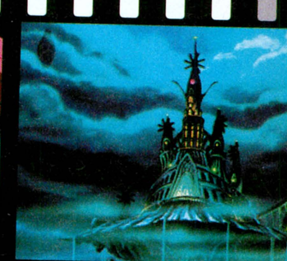
▲ **Kurz nach seiner Schöpfung sprengt Mewtu sein Gefängnis und zerstört das gesamte Labor.**

Ob sich die besten und mutigsten Pokémon-Trainer der Welt kampflos ihrem Schicksal ergeben? Blöde Frage! Natürlich nehmen es Ash & Co. ohne zu zögern mit Mewtu und dessen geklonten Geschöpfen auf, die er in einem riesigen Stadion antreten lässt. Hier kommt es zu Kämpfen, wie du sie noch nie zuvor gesehen hast: Glurak gegen Glurak, Bisaflor gegen Bisaflor, Garados gegen Garados, Schiggy gegen Schiggy, Enton gegen Enton – ja, sogar Pikachu gegen Pikachu! Unglücklicherweise sind die Klone stärker und schneller als ihre genetischen Originale, und Mewtu selbst scheint völlig unverwundbar. Werden es die besten Trainer der Welt schaffen, Menschen und Pokémon vor der sicheren Vernichtung zu bewahren? Und welche Rolle spielt der legendäre Mew, der das Geschehen aus der Ferne betrachtet? Wird er in die Kämpfe eingreifen und sich Mewtu, seiner weiterentwickelten Kopie, stellen?











Mew vs. Mewtu

Auf diesen Kampf läuft alles hinaus: Der gefährliche Mewtu verwendet unter anderem die Fähigkeiten "Sternschauer", "Konfusion" und "Weißnebel". Der lilafarbene Genmutant bringt über 120 Kilo auf die Waage und misst gute zwei Meter. Dagegen wirkt Mew mit seinen 40 cm geradezu winzig, doch macht er dieses Manko durch seine überragenden Lernfähigkeiten wieder wett. Über seine genauen Psycho-Techniken ist allerdings noch nichts bekannt, da ihn bislang kein Pokémon-Trainer auf der ganzen Welt einfangen konnte!

Erfolge überall

Der Zeichentrickfilm "Pokémon – Der Film" entstand ursprünglich für den japanischen Markt.

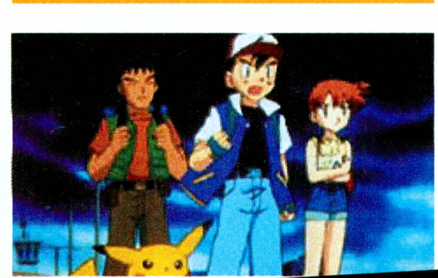


Erfolg in den USA

Auch in Amerika schaffte es "Pokémon – The Movie", eine ganze Reihe an Rekorden zu brechen und setzte sich natürlich gleich in der Startwoche auf Rang 1 der Kinocharts. Wie du siehst, unterscheiden sich die US-Plakate kaum von denen in Deutschland. Ein gutes Omen?

▲ Im tosenden Unwetter läuft die Überfahrt nicht ohne Probleme ab. Kein Wunder, bei dieser Fähre!

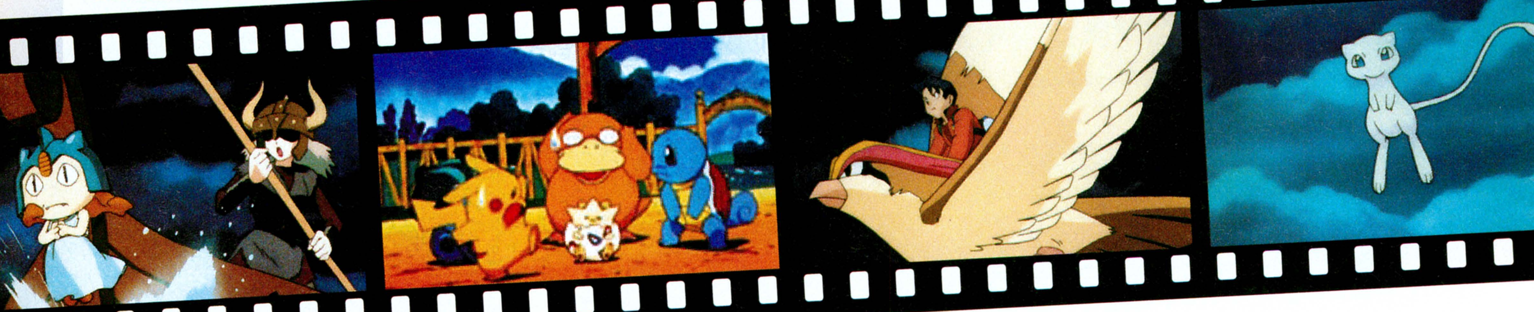






▲ Ohne die Wasser-Pokémon hätte es für Ash und seine Freunde ziemlich düster ausgesehen.

▲ Jetzt ist klar, wer die Wikinger auf der Fähre in Wahrheit sind!

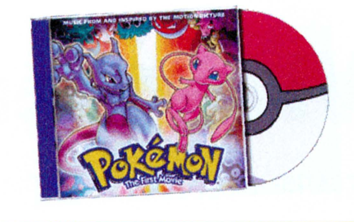




▲ Die Einladung zum Turnier wird den Trainern in holographischer Form übermittelt.

Nach dem überragenden Siegeszug der Pokémon im Land der aufgehenden Sonne stand jedoch schnell fest, dass dieser Streifen auch in Kinos der westlichen Welt laufen musste. Gar nicht so einfach, denn die Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. So wurde "Pokémon – Der Film" für den internationalen Markt noch einmal komplett überarbeitet. Zwar besitzt Nintendo alle Pokémon-Rechte für die Märkte außerhalb Asiens, trotzdem wollte man sich für die Neufassung des Films noch ein Expertenteam ins Boot holen. Dieses war auch mit der Produktionsfirma 4Kids Entertainment, die die künstlerische Gesamtleitung der internationalen Filmversion übernahm, schnell gefunden. Und auf die neuen künstlerischen Leiter wartete gleich ein ganzer Berg an Arbeit.

Sofort machte sich Norman Grossfeld von 4Kids Entertainment zusammen mit Michael Haigney und John Touhey an eine Rundum-Erneuerung des Drehbuchs, sogar völlig neue Story-Elemente wurden eingebaut. Dazu Grossfeld: "Zunächst mussten wir den Film





Davor und danach

Als Vorfilm erwartet dich im Kino der 22-minütige Kurzfilm "Pikachus Ferien" (Originaltitel: "Pikachu´s Summer Vacation"), in dem es nur darum geht, wie die Pokémon ihren Urlaub in einem speziellen Freizeitpark verbringen, zu dem Menschen keinen Zutritt haben (also auch nicht Ash & Co.). Auch dieser Kurzfilm wurde digital nachbearbeitet und natürlich neu synchronisiert. Besonders interessant wird er aber durch die Pokémon, die auf dem Game Boy erst in den Versionen Gold und Silber auftauchen. Bereits im Juli läuft in den USA "Pokémon – The Movie 2000" an, in dem Ash und seine Pokémon die Welt wiederum vor einer fürchterlichen Bedrohung retten müssen. Ein Deutschlandstart steht noch nicht fest.

Der Soundtrack

Seit Wochen schon ist er in den Charts, kein Wunder bei diesen Interpreten und den klasse Songs! Für westliche Märkte wurde der vollständig neu komponierte Soundtrack von John Loeffler und Rave Music produziert. Diese acht Songs stammen aus dem Film:

Billy Crawford:	Pokémon Theme
Angela Via:	Catch me if you can
Vitamin C:	Vacation
Christina Aguilera:	We´re a miracle
"Baby Spice" Emma Bunton:	Free up your mind
Midnight Sons:	If only tears could bring you back
Blessid Union of Souls:	Brother my brother
M2M:	Don´t say you love me



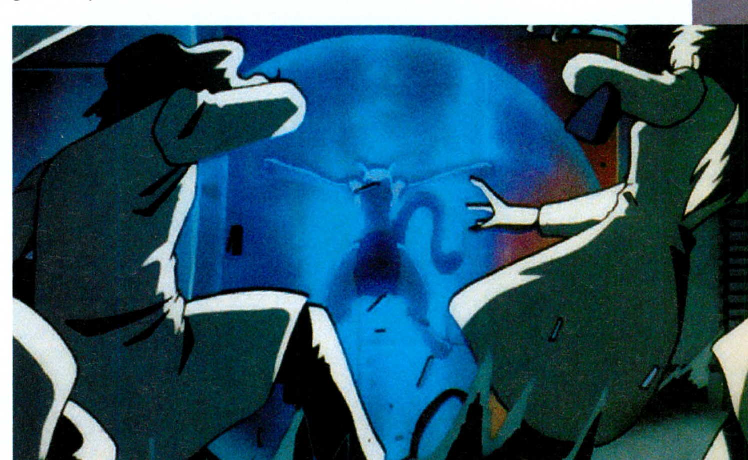
Daneben findest du auf der CD noch acht weitere Songs von N´Sync, Britney Spears, B*witched, 98°, Ashley Ballard, Mandah, Billie und Aaron Carter.

bearbeiten und die neue Geschichte per Synchronisation in das vorhandene Filmmaterial integrieren. Außerdem haben wir den gesamten Film mit neuer Musik unterlegt." Wer im Einzelnen seinen Teil zu dem sehr guten Soundtrack beigetragen hat, kannst du in einem separaten Kasten in diesem Feature nachlesen. Daneben blieb aber auch noch genug Zeit, um am Sound zu feilen: Die Hintergrundmusik wurde von den Spezialisten der Shogakukan Production Co. digital bearbeitet, um den dramatischen Gehalt der Story noch stärker zu betonen. Natürlich mussten auch die japanischen Schriftzeichen im Film, etwa bei Straßennamen oder auf der Einladung zum Turnier, übersetzt werden, auch wenn sie nicht unmittelbar zum Verständnis der Handlung beitrugen.

Doch nicht nur die "renovierte" Fassung, auch das japanische Original war schon ein Hit. Als der Film am Wochenende des 18. Juli 1998 in Japan anlief, brachen alle Dämme. Innerhalb eines Monats sahen 4,76 Millionen Japaner den Film, der unterm Strich ein besseres Ergebnis einspielte als in der gleichen Saison Roland Emmerichs Kassenknüller *Godzilla*. Ein Jahr später, beim amerikanischen Kinostart, kannte die Euphorie der Pokémon-Fans ebenfalls keine Grenzen. Als ein Fernsehsender ankündigte, in einem Quiz Eintrittskarten für die seit langem ausverkauften Kinos zu verlosen, versuchten 70.000 Zuschauer, dort anzurufen – pro Minute! Dadurch kollabierte nicht nur das Telefonnetz des Senders, auch die Telefonsysteme aller seiner Nachbarn in Los Angeles brachen zusammen, darunter Warner Bros., Disney und NBC. Insgesamt spielte "Pokémon – The Movie" in den USA bislang über 87 Millionen Dollar ein.

Alles auch für uns!

Ein vergleichbarer Erfolg ist in Europa neben Deutschland auch in Großbritannien, Frankreich und Spanien zu erwarten, wo die Pokémania ebenfalls grassiert und die Fernsehserie immer neue Rekordquoten erzielt. Und es hängt viel ab von "Pokémon – Der Film": Je mehr Besucher er verzeichnet, desto eher wird der zweite Film in deutsche Kinos kommen. Außerdem gibt es da noch *Pokémon Snap* für das N64, für das wir längst noch nicht alle Hoffnung aufgegeben haben. Wer weiß, vielleicht ringt sich Nintendo doch noch dazu durch, das Spiel in Deutschland zu veröffentlichen. Schließlich kann man die deutschen Pokémon-Trainer doch nicht immer nur enttäuschen. Dann hätten wir auch gleich die nächste Bitte. Wann, Nintendo, erscheint das sprachgesteuerte N64-Spiel *Hey You, Pikachu!* eigentlich in Deutschland? Oder kriegen das wieder nur die Amis? ■



▲ **Nur mit Mühe können sich die Wissenschaftler vor ihrem eigenen Geschöpf in Sicherheit bringen.**



Autor: Martin Messing

WCW Mayhem

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Adrenalin
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Mai

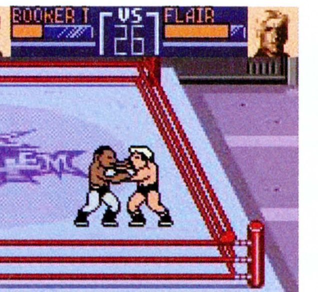
Nun schlagen sich die besten Wrestler auch unterwegs die Köppe ein.

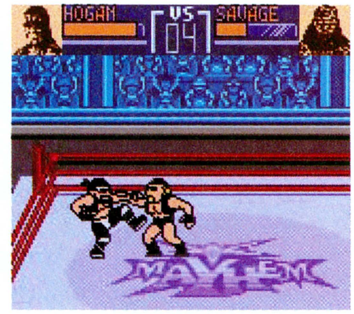
ninfo	
Spieler: 1	
Schwarzweiß: nein	
Farbe: ja	

Wrestling-Spiele für den Game Boy gibt es mittlerweile schon wie Sand am Meer. Hatte *WWF Superstars* vor gut zehn Jahren den GB-Ring für eröffnet erklärt, gibt es bis heute Dutzende weiterer Taschen-Schaukämpfe. Während sich Acclaim nach Verlust der WWF-Lizenz gerade mit den harten ECW-Kloppern versucht (okay, *ECW: Hardcore Revolution* beinhaltet eigentlich nur noch weiche Pantoffelhelden), schickt Electronic Arts nach dem großen Erfolg auf PlayStation und N64 nun seine WCW-Elite in die kleine Arena. Mit von der Partie sind zwölf Mini-Ausgaben der großen Haudegen: Bret "Hitman" Hart, Hollywood Hogan, Goldberg, Kevin "Big Sexy" Nash, Sting, Lex Luger, Booker T, Buff Bagwell, Bam Bam Bigelow, Diamond Dallas Page, "Macho Man" Randy Savage und Rick Flair.

Es versteht sich von selbst, dass jeder Wrestler die Standard-Moves genauso drauf hat wie seinen "Finishing Move". Wem das nicht langt, der kann sich auch noch des Mobiliars bedienen: Alles was nicht niet und nagelfest ist, kann dem Gegner an den Kopf geworfen werden, Stühle und Tische werden kurzfristig zweckentfremdet. Das klingt vielleicht ein wenig unfair und unsportlich, ist aber gang und gäbe im harten Wrestling-Geschäft, und letztendlich wollen die Fans genau so etwas sehen. Auch Kämpfe außerhalb des Rings erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. "Rein zufällig" filmt gerade ein Kameramann, wie sich Hollywood Hogan und Rick Flair zwischen Tür und Angel fetzen und auch nicht davor Halt machen, auf Trucks herumzuturnen und von ihnen herunterzuspringen.

König Zufall hat natürlich auch seine Finger im Spiel, wenn der Macho Man gerade vom Hitman eine kräftige Portion Prügel kassiert und die Kamera genau zum richtigen Augenblick in den Umkleideraum schaltet, in dem das Spektakel stattfindet. Netter Gag dabei: Das Geschehen ist nur in Schwarzweiß zu sehen und das Bild enthält die typischen Merkmale einer Sicherheitskamera mit Filmecken und dem roten "Record"-Lämpchen. Ansonsten präsentieren sich die kleinen Prügelknaben mit den viel zu großen Köpfen (höherer Wiedererkennungswert) komplett in Farbe. Abwärtskompatibel wird das Spiel nicht sein. Dafür aber gesellt sich zum "Quest for the Best"-Kampf und dem Übungsmodus noch ein schmucker Zweispielermodus via Link-Kabel. Hat doch auch was, gell? ■













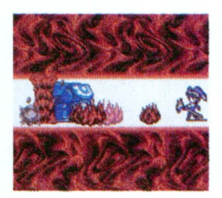
Autor: Martin Messing

Star Ocean: **Blue Sphere**

Vertrieb: n.n.b.
Hersteller: Enix
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Sommer

ninfo	
Spieler:	1-2
Schwarzweiß:	ja
Farbe:	ja

Die GB-Version von Enix' großem Rollenspiel-Hit knüpft an die Geschichte des PlayStation-Prequels an. Du wirst daher nicht mit neuen Charakteren konfrontiert, sondern steuerst wieder Cloud, Rena, Dias und neun weitere bekannte Figuren, insofern du die Import-only-Version *Star Ocean: Second Story* kennst. Das Geschehen findet in einer Science-Fiction-geprägten Fantasy-Welt statt, in der du dich mit deiner dreiköpfigen Party in (fast) Echtzeitkämpfen mit allerhand Monstern, Riesen und giftigen Pflänzchen herumschlagen musst. Lohn der Müh' sind Punkte, die du nach Lust und Laune den Eigenschaften deiner Truppenmitglieder gutschreiben kannst. Bestimmte Fähigkeiten werden teilweise vorausgesetzt, weshalb man den Kämpfen auf Dauer nicht entfliehen kann. Zum Brötchenverdienen sind sie aber nicht vonnöten, denn die meisten Items werden nicht gekauft, sondern von Hand gemacht und können dann sogar im integrierten Zweispieler-Battlemodus gegen einen Freund eingesetzt werden (Link-Option!). Die Grafik des Spiels reicht schon fast an SNES-Niveau heran, kein Wunder bei einem voll gepackten 4-Megabyte-Modul! Den eigentlichen Reiz macht aber das Wiedersehen mit den tollen Charakteren aus, und auch das Gameplay dürfte viele RPG-Fans zum Kauf des Imports bewegen. Hoffen wir zumindest auf einen US-Release, ansonsten muss man ab Sommer zur Japan-Version des lang erwarteten Rollenspiels greifen. ■











Autor: Florian Seidel

Tyrannosaurus **Tex**

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Slitherine
Genre: Action
Erhältlich: Sommer

ninfo	
Spieler:	1-2
Schwarzweiß:	nein
Farbe:	ja

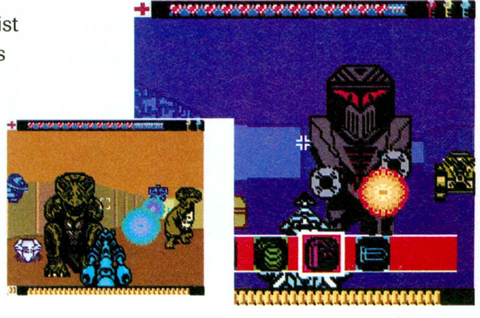
Auch nach zehn Jahren gibt es noch Premieren für den Game Boy Color. Während sich momentan fast alle Software-firmen im neuen GBC-Rausch noch schnell das 500ste Jump'n'Run zusammenschustern, nachdem sie das 1000ste Rennspiel auf den Markt geworfen haben, geht Slitherine Software neue Wege: Ein Ego-Shooter soll für Furore sorgen!

Mit *Faceball 2000* gab es zwar schon einmal ein 3D-Spiel, aber das war von einem waschechten Ego-Shooter doch recht weit entfernt. Bei *Tyrannosaurus Tex* gehst du in 18 Levels schwer bewaffnet auf die Jagd nach Dinosauriern und Robotern. Zusätzlich gibt es ein paar Mehrspieler-Levels, denn per Link-Kabel kannst du sogar gegen einen Freund in den Kampf ziehen. Ein weiteres Leckerli ist die Unterstützung des Hi-Color-Modus des GBC. Zwischen den Levels wird eine Rahmenhandlung erzählt und die wird mit Standbildern untermalt, von denen jedes bis zu 2000 Farben nutzt und so einen Vorgeschmack auf den Game Boy Advance liefert.

Leider wurde *Tyrannosaurus Tex* in der Vergangenheit immer wieder verschoben, so dass ein genauer Veröffentlichungs-termin nur mit hellsehe-rischen Fähigkeiten vorausge-sagt werden kann. Momentan deuten jedoch alle Anzeichen auf einen Release im Sommer hin. ■







Autor: Martin Messing

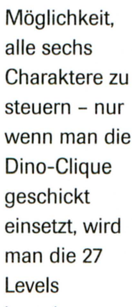
Disney's Dinosaur

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Digital Eclipse
Genre: Adventure
Erhältlich: Juli



Spieler:	1
Schwarzweiß:	nein
Farbe:	ja

Disney-Filme begeistern Jung und Alt auf der ganzen Welt. Das wird sich auch mit dem neuesten Film *Dinosaur* nicht ändern, der im Sommer anläuft. Und die Taschenversion des Abenteuers um die graziösen Echsen von einst basiert natürlich auf dem Film, dessen Hauptrolle der kleine Waisendino Aladar spielt. Der blaue Brontosaurier und seine fünf Freunde durchstreifen das historische Land und versuchen, ihr Schicksal zu meistern. Auf ihrer Reise warten viele Herausforderungen auf die Kleinen, sie müssen vor Vulkanausbrüchen fliehen, Babydinos zu ihren Mamis verfrachten und Fleisch fressenden Sauriern aus dem Weg gehen. Da das Game als Adventure ausgelegt ist, wirst du auf Action- und Puzzle-Elemente treffen, die sich in etwa die Waage halten sollen. Besonders interessant ist die



Möglichkeit, alle sechs Charaktere zu steuern – nur wenn man die Dino-Clique geschickt einsetzt, wird man die 27 Levels bestehen können. Denn das eine Urzeitvieh kann fliegen, während das andere "nur" große Felsbrocken aus dem Weg räumen kann. Wer von Aladar und seinen Kumpels nicht genug bekommen kann, darf sich Portraits der kleinen Racker mit Hilfe des Game Boy Printers ausdrucken. Oder einfach ins Kino gehen, wenn Spiel und Film draußen sind, hehe...











Autor: Florian Seidel

Hype - The Time Quest

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Juni

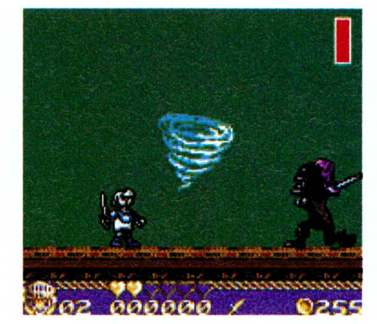
ninfo

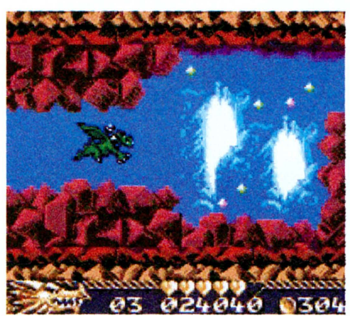
Spieler:	1
Schwarzweiß:	nein
Farbe:	ja

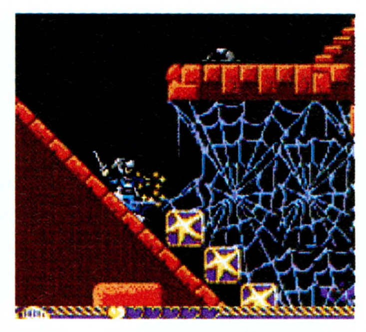
Was ist besser – Playmobil oder Lego? Wer hat sich diese Frage in seiner Kindheit nicht gestellt? In der Welt der Videospiele gibt es diesen Konflikt, zumindest bisher, noch nicht: Lego-Spiele gibt's für die PlayStation und das Nintendo 64, Playmobil zieht jetzt auf dem Game Boy nach.

Du schlüpfst in die Rolle des tapferen Plastik-Recken Hype. Der wurde in einem unfairen Kampf von seinem Erzfeind Barnak, auch als "Der Schwarze Ritter" bekannt, besiegt und mit einem Fluch belegt. Um seine unrechte Herrschaft über das Königreich Torras zu bewahren, schickt Barnak den furchtlosen Hype quer durch die Zeit in eine weit entfernte Vergangenheit. Dort muss Hype heilige Objekte finden, mit deren Hilfe er wieder in seine alte Heimat kommen kann, um Barnak ein zweites Mal zum Kampf zu fordern. Dabei lernt er natürlich jede Menge neuer Freunde kennen, die ihm bei der größten Herausforderung seines Lebens zur Seite stehen.

Hype – The Time Quest wird ab Juni im Handel stehen. Die ersten Screenshots machen einen sehr viel versprechenden Eindruck. Wir sind jedenfalls ziemlich gespannt, was Ubi Soft aus der dankbaren Lizenz machen wird!









Wario Land 3

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo

Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

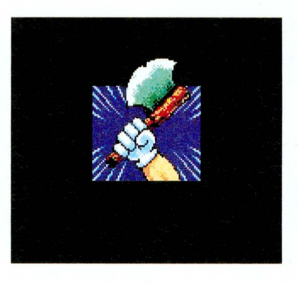


kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- grandiose Grafik
- geniales Gameplay
- massig Rätsel
- kein deutscher Bildschirmtext

bewertung:

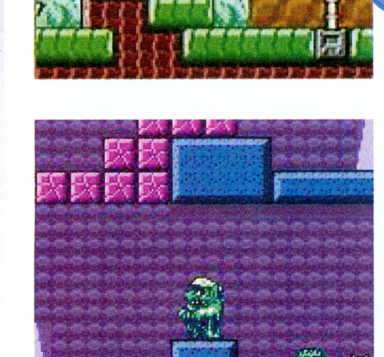


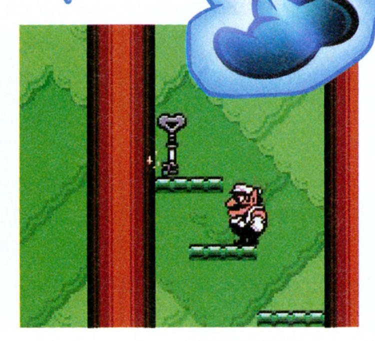


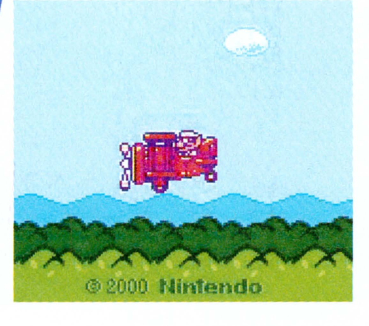
Es hätte so ein schöner Tag werden können! Wario unternimmt mit seinem Doppeldecker einen Ausflug – und schmiert dabei natürlich ab. Nach einer unsanften Landung fällt der gewichtige Kerl erst einmal in Ohnmacht und als er wieder aufwacht, ist es bereits dunkel. Auf der Suche nach einem Unterschlupf für die Nacht entdeckt Wario eine Höhle und findet dort eine Spieldose. Als wäre der Tag noch nicht schlimm genug gewesen, wird er von einem magischen Lichtstrahl in das Spielzeug gesogen. Dort erklärt ihm ein Geist, dass Wario nur dann wieder in seine Welt zurück könne, wenn er fünf Spieldosen aus fünf Welten besorgen würde – tja, und was bleibt Wario schon anderes übrig?

Nach dieser unterhaltsamen Einleitungssequenz beginnt mit *Wario Land 3* ein spielerisches Feuerwerk. Waren die Vorgänger schon gute Jump'n'Runs mit einigen frustrierenden Einlagen, setzt der dritte Teil der kompletten Serie die Krone auf. Anfänglich nur mit einigen wenigen Moves ausgestattet, lernt Wario im Laufe des Spiels immer mehr dazu und wird so von Level zu Level vielseitiger. Dadurch kann er dann auch Bereiche in den ersten Levels erreichen, die ihm vorher verschlossen geblieben sind. Wario wird so praktisch gezwungen, frühere Gegenden noch einmal nach neuen Gegenständen und Extras zu durchstreifen. Das und die Tatsache, dass Wario in der Traumwelt nicht sterben kann, sorgt für unzählige Stunden Spielspaß – für die Dauermotivation zeigen sich nämlich nicht unfaire Stellen mit Todesfolge verantwortlich, sondern mal mehr, mal weniger knifflige Rätsel in Massen. Hinzu kommt ein Tag-Nacht-Wechsel der jeden der 20 Levels (plus geheime Bonusebenen) extrem stark in deren Aufbau beeinflusst.

Aber auch die technische Seite weiß voll und ganz zu überzeugen. Mit *Wario Land 3* setzt Nintendo optisch neue Maßstäbe auf dem Game Boy Color. Die Grafik ist bunt, abwechslungsreich und könnte direkt von einem SNES-Spiel stammen. Warios Animationen sind schier unglaublich gut gelungen, man schließt den kleinen Stinkstiefel binnen Sekunden ins Herz. Aber auch der Sound ist gelungen. Natürlich kann man von dem Handheld keine Wunder erwarten, für Game Boy-Verhältnisse ist Nintendo jedoch ein kleines Meisterwerk geglückt. Einziger Kritikpunkt ist der fehlende deutsche Bildschirmtext – ein paar Brocken Englisch oder Japanisch (!) sollte man nämlich schon verstehen. Auf der Suche nach einem exzellenten Jump'n'Run kommt man an *Wario Land 3* einfach nicht vorbei. Ob Grafik, Sound oder Gameplay, dieses Spiel weiß einfach in jeder Hinsicht zu überzeugen – neben *Super Mario Bros. DX* und *Rayman* ist dieser Titel DAS Jump'n'Run-Highlight auf dem Game Boy Color! ■







Autor: Björn Seum

Looney Tunes Collector: Attacke vom Mars

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Infogrames

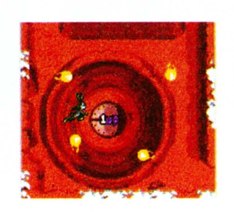
Genre: Adventure
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM


kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- 47 Tunes-Charaktere
- lustige Dialoge
- leicht zugänglich
- kleine technische Probleme

bewertung:



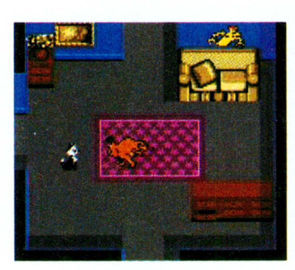
Die Looney Tunes gehören zweifellos zu den Cartoon-Klassikern. Während sich die lustigen Zeichentrickhelden früher am liebsten gegenseitig in die Pfanne gehauen haben, mehren sich in letzter Zeit Auftritte der Tunes, in denen sie auf Teamwork angewiesen sind. Man denke an den Film "Space Jam". In ihrem neusten GBC-Abenteuer möchte ein außerirdischer Aggressor vom Mars die Tune-Welt in Schutt und Asche legen. Marvin, so der Name des Marsmenschen, und sein treuer Hund K-9 planen, eine Martombombe in der Welt der Tunes zu zünden. Die letzte Hoffnung der Tunes ist einmal mehr Bugs Bunny. Dank seiner riesigen Ohren kann er ein Gespräch zwischen Marvin und K-9 belauschen und möchte ihren Plan vereiteln. Als Bugs Bunny solltest du nun alles daran setzen, deine Erzfeinde wie etwa Elmer Fudd davon zu überzeugen, dir zu helfen.

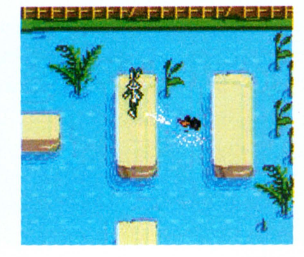
Looney Tunes Collector spielt sich wirklich gut. Lobenswert ist in jedem Fall, dass Infogrames es schaffte, die Tunes-Komik auch im Spiel umzusetzen. Die Dialoge,



insbesondere mit Daffy Duck, laden des Öfteren zum Schmunzeln ein. Einzige Wermutstropfen im Tunes-Cocktail sind die technischen Schwächen, die das Spiel aufweist. Doch die kleinen Programmier- und Grafikfehler sind angesichts des guten Gameplays noch zu verschmerzen. ■







Autor: Björn Seum

Golf King

Vertrieb: Crave Entertainment
Hersteller: Digital Kids

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- schöne Grafik
- einsteigerfreundlich
- detaillierte Simulationselemente
- schwacher Sound

bewertung:

Darüber, ob Golf ein richtiger Sport ist, lässt sich trefflich streiten, denn wer einen Golfer schon mal schwitzen sah, hat mir etwas voraus. Darüber, dass Golf-Simulationen Spaß machen können, streitet man unter Spielern eher weniger. Ein weiteres gutes Beispiel hierfür liefert Crave Entertainment mit *Golf King*. Das Spiel simuliert den Golfsport (knurr...) für ein GBC-Modul ungewöhnlich detailliert. So besitzt du eine Golftasche, deren Inhalt für jede erdenkliche Lage während eines Spiels ein passendes Mittel bereit hält. Ob im Sandbunker oder im Schlamm – bestimmte Situationen erfordern eben bestimmte Schläge. Wem Ausdrücke wie driven, putten und pitchen nichts sagen, der bekommt mehrere Trainingsmodi geboten. Hier werden dir die verschiedenen Schlagarten von einer netten Dame erklärt. Natürlich bietet *Golf King* auch einen Karrieremodus, wobei du gegen 23 Gegner den Ball über drei riesige Areale bugsierst. Ein Karrieremodus wäre kein Karrieremodus, könntest du nicht die Preisgelder wiederum in deine Karriere investieren. So steckst du die erspielten Dollars wieder in neue Ausrüstung, um die insgesamt 54 Löcher gekonnt zu füllen. Während die Grafik gut gelungen ist, lässt der Sound zu wünschen übrig. Zu minimalistisch sind Geräusche und Musik ausgefallen, um die Topwertung zu kassieren. ■









Autor: Martin Mirbach

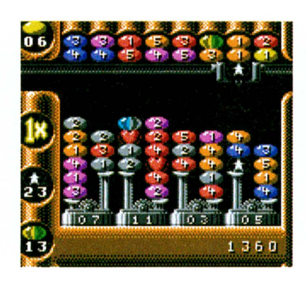
Swing

Vertrieb: Software 2000
Hersteller: Software 2000
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

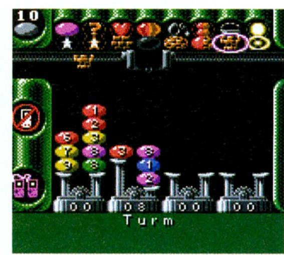


Das Spielprinzip ist einfach: Wer es schafft, drei Kugeln gleicher Farbe horizontal nebeneinander zu platzieren, bekommt dafür Punkte. Denn dann platzen diese Kugeln, auf denen immer ein Wert angegeben ist, und mit ihnen alle Kugeln gleicher Farbe, die sie sonst noch (also auch vertikal) berühren. Der Wert auf den Kugeln beschreibt gleichzeitig deren Gewicht. Und abgelegt werden die Kugeln nicht einfach am unteren Bildschirmrand, sondern auf den insgesamt acht Schalen von vier dort stehenden Waagen. So weit alles klar? Du greifst dir also mit einer Art Bagger eine Kugel, sagen wir mit dem Gewicht 2. Und die legst du dann auf die linke Schale einer Waage. Weil deren rechte Schale leer ist, wird sich demnach die linke nach unten senken. Legt man nun in die leere rechte Schale ebenfalls eine Kugel mit dem Gewicht 2, werden sich beide Schalen im Gleichgewicht einpendeln. Legt man in die rechte Schale statt dessen eine Kugel mit dem Gewicht 1, bleibt die schwerere linke Schale unten. Aber Vorsicht: Legt man eine wesentlich schwerere Kugel, etwa mit dem Gewicht 4, in die bis dahin leere Schale, wird die nun leichtere linke Schale mit einem Affenzahn nach oben sausen und die Kugel mit dem Gewicht 2 herausschleudern. Wo die dann landet, weiß der Teufel. Zahlreiche Kugeln mit speziellen Funktionen erschweren das Ausführen deiner Pläne, aber gerade das macht das Gameplay so fesselnd. Die technische Umsetzung ist ebenso gelungen, Probespielen ist daher Pflicht. ■









Autor: Martin Messing

Die 24 Stunden von Le Mans

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Infogrames
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

- **Spieler:** 1
- **Schwarzweiß:** nein
- **Farbe:** ja
- **Rumble-Funktion:** ja
- 10 Autos
- verschiedene Wetterverhältnisse
- sehr komplex
- flüssige Grafik

bewertung:

Die "24 Stunden von Le Mans" gehören zweifelsohne zu den Highlights einer jeden Motorsportsaison. Für die Fahrer bedeutet das körperliche Erschöpfung und viel Frust bei wechselnden Wetterverhältnissen und Reifenpannen. Und genau das mutet dir Infogrames mit dem bis jetzt komplexesten Taschenrenner überhaupt zu! Du darfst dich in einen von zehn echten Wagen quetschen, wobei dir die Wahl zwischen BMW, Audi, Toyota und sieben weiteren Kisten sicherlich nicht leicht fallen wird. Außerdem kannst du dir natürlich einen von drei Spielmodi aussuchen, Arcade und Meisterschaft sind zwar Standard, kommen aber dennoch mit jeweils zehn verschiedenen Strecken daher. Der Parcours von Sarthe in Frankreich wird zum Schauplatz des 24-Stunden-Rennens (natürlich im Zeitraffer), das dir alles abverlangen wird. Dabei erschweren verschiedene Witterungen wie Regen und Nebel und der Tag- und Nachtwechsel die Sicht ebenso wie die Fahrt. Und wer permanent nur auf die Tube drückt und sich nicht den ein oder anderen Pitstop gönnt, steht früher oder später mit leerem Tank da oder kann seine Karre wegen schlechter Reifen nicht mehr vernünftig steuern. Mit *Die 24 Stunden von Le Mans* fährt Infogrames an die Spitze der Handheld-Renner. Übrigens: Wo bleibt die Lenkrad-Peripherie für den GBC? Hier würde sie Verwendung finden. ■









Autor: Karsten Rohloff

Metal Gear Solid

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami

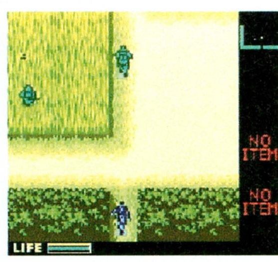
Genre: Action
Erhältlich: Mai
Preis: ca. 70 DM

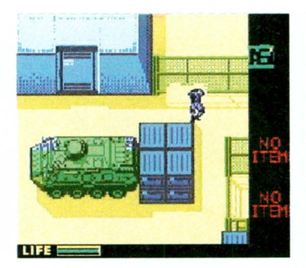

kurz&knapp ninfo

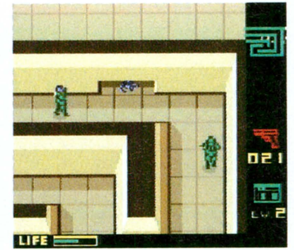
Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- umfangreiches Gameplay
- gute Grafik
- gelungener 2-Spieler-Modus
- es ist Solid Snake

bewertung:







Schön, wenn die Chefs einfach nicht genug von einem bekommen können. Diesmal heuert Commander Campbell den alten Snake für die Fox Hound-Spezialtruppe an, weil Terroristen einen Wissenschaftler entführt und den neuesten *Metal Gear*-Prototypen gestohlen haben. In der Rolle von Snake ist es nun deine Aufgabe, in das Terroristen-Hauptquartier Galuade einzudringen und den Prototypen zu zerstören, bevor er gegen die unschuldige Zivilbevölkerung eingesetzt werden kann. Bei allen Missionen kommt es also hauptsächlich darauf an, unerkannt zu bleiben, denn sobald du den Alarm auslöst, werden die Wachen aktiv nach dir suchen. Unterstützung kannst du vor allem von einer Agentenkollegin, einem Wissenschaftler und einem sehr gut sortierten Waffenarsenal erwarten. Während sich die Story durch ständige Kommunikation mit dem Hauptquartier entwickelt, wird sie durch diverse Puzzles mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gewürzt. Das reicht vom Überwinden einer Laserfalle bis zum Dirigieren lenkbarer Raketen. Hast du das Spiel durch, können einzelne Missionen mit neuen Zielen erneut in Angriff genommen werden. Per Link-Kabel können sogar einige VR-Missionen zu zweit absolviert werden. Doch es befindet sich nicht nur eine Riesenmenge Gameplay auf dem Modul, auch was Grafik, Sound und Steuerung betrifft, gehört *Metal Gear Solid* zum Feinsten, was wir bislang auf Nintendos Handheld zocken durften. Ein klarer Kauf! ■



Autor: Björn Seum

All Star Tennis 2000

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Smart Dog

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

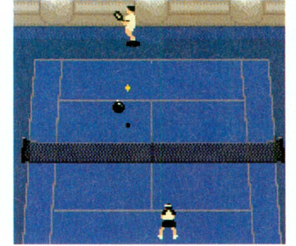

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

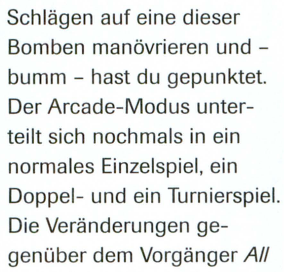
- 2-Spieler-Modus
- 12 Weltklassespieler
- mehrere Courts
- Innovation: 2000 statt `99

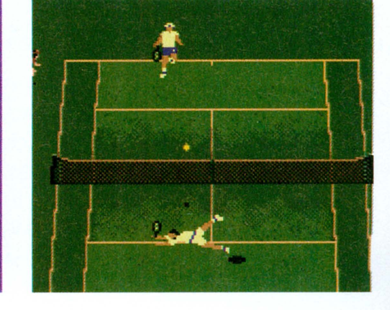
bewertung:





Matchball! Jetzt nur nicht die Nerven verlieren! Du hast Aufschlag – nervös überlegst du, wie du Conchita Martinez den Ball nun hinpfefferst: Backspin oder doch gleich Topspin? Egal, Hauptsache mit Schmackes! Über solche Dinge machst du dir bei *All Star Tennis 2000* tatsächlich Gedanken, denn Ubi Soft hat mit diesem Titel ein sehr vielschichtiges Spiel geschaffen. Zwölf Weltklassespieler stehen dir zur Auswahl, sowie drei Schwierigkeitsstufen, mehrere Courts, sieben Schlagvarianten und drei Spielmodi. Neben den verbindlichen Arcade- und Smash Tennis-Modi, ist das "Bomb Tennis" wohl die ungewöhnlichste Art, den kleinen gelben Ball über das Netz zu befördern. An jeder Aufschlagstelle des Balls wird automatisch eine Bombe platziert. Nun solltest du deinen Gegner mit gut durchdachten Schlägen auf eine dieser Bomben manövrieren und – bumm – hast du gepunktet. Der Arcade-Modus unterteilt sich nochmals in ein normales Einzelspiel, ein Doppel- und ein Turnierspiel. Die Veränderungen gegenüber dem Vorgänger *All Star Tennis 99* muss man mit der Lupe suchen. Wer die 99er Version schon besitzt, braucht *All Star Tennis 2000* wirklich nicht. Alle anderen sollten mal einen Blick riskieren. ■





Autor: Björn Seum

Grand Theft **Auto**

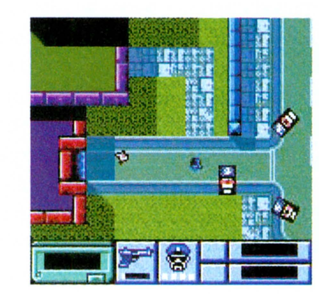
Vertrieb: Take2
Hersteller: Tarantula Studios
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM







Einer muss es ja einmal deutlich aussprechen: "Du bist ein echter Schweinehund – böse und skrupellos dazu!" Zumindest als Akteur in *GTA-Grand Theft Auto*. Das Spiel gelangte auf PlayStation und PC zu nicht ganz unumstrittenen Ruhm. Als aufstrebender "Möchtegern-Gangster" lungerst du in verschiedenen amerikanischen Großstädten herum und wartest darauf, von kriminellen Kartellbossen mit Aufträgen versorgt zu werden. Da Morde, das Sprengen der örtlichen Polizeistation, Bankraube und ähnlich gesetzeswidrige Dinge ein ansehnliches Entgelt bringen, solltest du so viele dieser Jobs annehmen wie möglich. Und weil jeder Gangster einen fahrbaren Untersatz benötigt, gilt es, sich zunächst einmal ein Auto zuzulegen. Doch das wird nicht beim Neuwagenhändler gekauft, sondern gebraucht auf der Straße besorgt – sprich geklaut. Je mehr Punkte du für deine Gesetzesbrüche einheimst, desto größer wird dein Ansehen bei deinen Auftraggeber. Schließlich ist es dein Ziel, einmal der König der amerikanischen Unterwelt zu werden. Da die *GTA*-Grafik im Allgemeinen nicht sonderlich aufwendig ist, gelang Take 2 die Game Boy-Umsetzung des Klassikers sehr gut. Die 2D-Optik hat tatsächlich starke Ähnlichkeit mit der PlayStation-Version. Spielerisch ist *GTA* sicher nicht nach jedermanns Geschmack, doch einmal in die Rolle des Bösewichts zu schlüpfen und der Polizei so richtig einzuheizen, wirkt wie ein Aggressionsventil für unbezahlte Strafzettel. ■



Autor: Florian Seidel

Rampage 2: Universal Tour

Vertrieb: Konami
Hersteller: Midway
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- 100 Levels
- alle Levels fast gleich
- zu simpel
- mieser Sound

bewertung:

Was früher einmal gut war, muss es heute noch lange nicht sein. Der Game Boy Color eignet sich dank seiner technischen Fähigkeiten, die den Heimcomputern der späten 80er Jahre entsprechen, bekanntlich hervorragend für Oldie-Umsetzungen und kaum eine Firma nutzt diesen Fakt so schamlos aus wie Midway. Nun hat es also *Rampage* erwischt – nicht direkt das Original, sondern dessen Fortsetzung, nämlich *Universal Tour*. Dieses Machwerk wurde von uns schon in der Version für das Nintendo 64 nicht gerade sonderlich gelobt und der GBC-Umsetzung wird es nicht viel anders ergehen.

Zwar geht die Grafik für Game Boy-Verhältnisse voll und ganz in Ordnung, aber das war es dann, vom Oldie-Bonus mal abgesehen, auch schon an wertungsrelevanten positiven Punkten. Zwar wären da noch die 100 Levels, aber was nützen die, wenn einer so aussieht wie der andere und keiner wirklich originell ist? Das Spielprinzip ist alt: Mit einem Riesenmonster (in diesem Fall mit einem von sechs) polterst du durch verschiedene Städte unseres Erdenrunds und musst sie mit Schlägen und Tritten platt machen. Um das ganze etwas zu erschweren, wirst du von der jeweiligen Stadtbevölkerung und dem Militär attackiert. Um die Sache wiederum zu erleichtern, kannst du per Link-Kabel auch zu zweit spielen. Das macht zehn Minuten Spaß und dann kommt gähnende Langeweile auf. Wer sich nach einer *Rampage*-Umsetzung für den GBC sehnt und keine großen Erwartungen hat, wird wohl nur durch die etwas hakelige Steuerung genervt sein. Alle anderen stören sich zusätzlich am Sound und dem schlichtweg viel zu primitiven Spielprinzip. ■





Gewinnen mit Rayman!

Er ist ein Held! Wo er auftaucht, wird er gefeiert. Seit kurzem gibt es Rayman auch für den Game Boy Color. Allein diese Tatsache ist für uns Grund genug zum Feiern, deswegen verlosen wir zusammen mit Ubi Soft folgende Preise:

2 Rayman Paks, bestehend aus je einem Game Boy Color mit den Spielen Rayman, Papyrus und Tonic Trouble.

Als weitere Gewinne werden unter allen Einsendern 10 GB Magnifier, 10 Rayman T-Shirts und 10 transparente Modulboxen verlost.

Alles, was du dafür tun musst, ist folgende Frage zu beantworten:

Welche Wertung haben wir bei Rayman für den GBC vergeben? Antwort bitte auf eine Postkarte schreiben und ab dafür an:

BriStein Verlag GmbH
Kennwort: Rayman
Oststr. 4-6
44866 Bochum

Autor: Björn Seum

Tom & Jerry

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Warner Bros
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

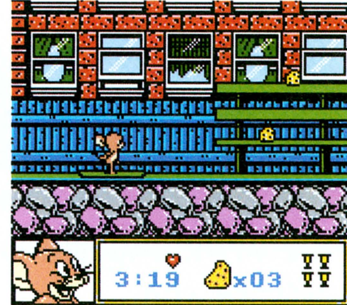
- lustige Atmosphäre
- schöne Levels
- 2-Spieler-Modus
- wenig abwechslungsreich

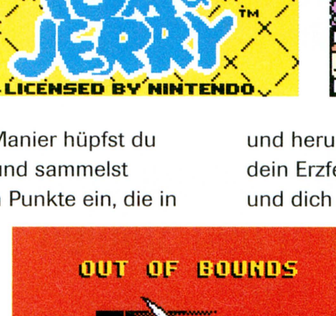
bewertung: 4 von 5

Man sollte seinen Freunden beistehen, was auch immer geschieht – jedenfalls predigt Udo Jürgens diese Weisheit in Liedform vor jeder Tom & Jerry-Folge. Da dieser Spruch insbesondere auch für Verwandte gilt, wird unser Jerry ganz rührig, als er erfährt, dass sein Cousin Tuffy verschwunden ist. Wer wohl dahinter steckt? Böse Zungen behaupten, die gefürchtete Miezekatze Tom hätte ihre Tatzen im Spiel. Vielen Dank für die Blumen!

Sogleich machst du dich mit der Maus Jerry auf die Pfoten, um den armen Tuffy zu befreien. In bester Jump'n'Run-Manier hüpfst du durch die 10 Levels und sammelst unterwegs ordentlich Punkte ein, die in Form von Käsestücken in der Stadt verteilt liegen. Neben aufblasbaren Haien, fiesen Fallen, Spielzeugsoldaten, Mausefallen, heißen Herdplatten, Nägeln und herunterfallenden Bildern kann auch dein Erzfeind Tom hinter jeder Ecke lauern und dich zum Mittag verspeisen. Als sei das alles nicht genug, arbeitet auch noch die Zeit gegen dich, denn für jeden Level steht dir nur ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung. Autos und andere Extras verschaffen dir hier einen kleinen Vorteil – doch sei immer auf der Hut: Katzen sind hinterhältig und sehr, sehr listig. ■







Autor: Björn Seum

Jim Henson's Muppets

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Tarantula Studios
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

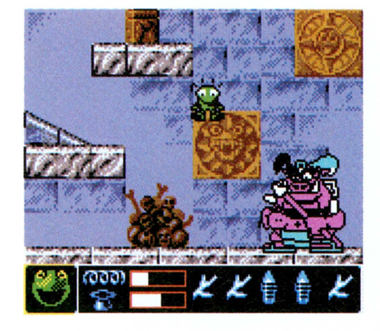
kurz&knapp ninfo

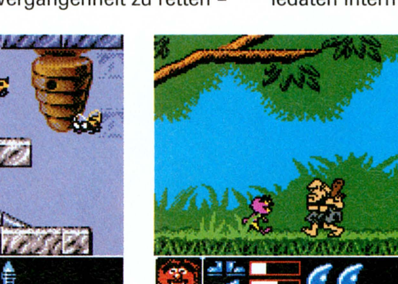
Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- 6 Zeitepochen
- inkl. Smörebröd
- originelle Idee
- etwas hakelige Steuerung

bewertung: 4 von 5

There's no business like show business! In der Muppet-Show ist die Hölle los. Wieder einmal klappt gar nichts. Ein Stargast hat sich angekündigt, doch von den Muppets fehlt jede Spur! Die beiden obskuren Gestalten Dr. Honigtau Bunsenbrenner und Beaker haben mit ihrer Zeitmaschine experimentiert. Dummerweise schlug das Experiment fehl und die Muppets wurden in die Vergangenheit versetzt. Da Kermit und Tier zu spät zur Show kamen, blieben die beiden vom unsäglichen Ausgang des Zeitexperiments verschont. Tollkühn meldet sich Kermit freiwillig, seine geliebte Miss Piggy aus der Vergangenheit zu retten – Tier zeigt sich ebenfalls zu Heldentaten bereit. So springst du also wahlweise mit dem grünen Frosch oder dem Schlagzeug spielenden Tier durch sechs Epochen der Geschichte. Unter anderem verschlägt es dich in die Urzeit, ins alte Ägypten oder in den Wilden Westen – natürlich nicht ohne eine qualifizierte Kommentare aus der "Altherrenloge". Zwischen den J'n'R-Sequenzen ist auch so manches Rätsel zu lösen. Neben der soliden Grafik bietet *Muppets* eine schöne Speicherfunktion: Schaltest du deinen Game Boy aus, werden deine Spieledaten intern gespeichert. Die zweite Möglichkeit, deinen Spielstand zu speichern, ist die Zeitkarte. Alles in allem bietet *Muppets* eine recht originelle Story, die für spielerische und optische Abwechslung sorgen kann. ■







Postfach 3161 48581 Gronau

Komm' in den Club!

Das ist neu! Das gibt es nur bei uns! Wir laden dich ein in den big.N-Club. Beiträge oder Mitgliedsgebühren gibt es bei uns nicht, dafür viele Vorteile. Du kannst jede Menge Hard- und Software zu enorm günstige Preisen bestellen. Und Porto und Verpackung sind schon im Preis enthalten. Natürlich werden wir dich auch weiterhin mit exklusiven Angeboten und Aktionen überraschen.

Was musst du tun, um Mitglied zu werden? Eine Postkarte oder ein kurzer Brief reicht aus, und schon kommt der Clubausweis mit deiner Mitgliedsnummer postwendend angeflogen. Denk` dran: Nur als Clubmitglied profitierst du von den vielen Vorteilen. Und wie gesagt, die Mitgliedschaft kostet dich keinen Pfennig.

Hier meldest du dich an, falls du noch nicht volljährig bist, brauchen wir aber die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

(Fülle den Coupon bitte in Druckschrift aus.)



Handy im Angebot!

Für alle Clubmitglieder ist unsere sensationelle Aboprämie auch separat verfügbar. Für nur 89,- DM inklusive Xtra Karte (mit 30,- DM Startguthaben) kannst du das Alcatel One Touch Easy Handy bei uns bestellen – vorausgesetzt du bist Clubmitglied, mindestens 16 Jahre alt (Ausweiskopie erforderlich!) und wohnst in Deutschland. Falls du noch kein Clubmitglied bist, dann fülle doch einfach den Coupon auf dieser Seite aus. Bei der Bestellung Clubnummer (oder Coupon), Name, Vorname, Adresse, Geburtsdatum sowie Telefonnummer angeben und die Unterschrift nicht vergessen. Für die Freischaltung benötigen wir außerdem ein sechsstelliges Kennwort nach Wahl („123456" oder „Michel"). Die Lieferung erfolgt frei Haus.

Die Lieferung erfolgt nach Vorkasse (Scheck oder Bargeld), andere Zahlungsweisen können nicht berücksichtigt werden.

Ja, ich möchte Mitglied werden im:



Name, Vorname: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

Telefon: ______________________

E-Mail: ______________________

Geburtsdatum: ______________________

Unterschrift: ______________________



Endlich ist es soweit: Nach unzähligen Verschiebungen wird Perfect Dark Anfang Juni doch noch erscheinen! Wir nehmen die fertige PAL-Version intensiv unter die Lupe und verraten im Mega-Test, ob Joanna Dark James Bond das Fürchten lehren kann!



3 Riesen-Features

E3 – Live vor Ort in Los Angeles!

Akihabara – Das Einkaufsparadies für Videospieler!

Schummeln mit dem Game Boy!



Die Juni-Ausgabe liegt am **31.05.2000** im Handel!

Außerdem für den Game Boy (Color)

International Karate, Azure Dream, Cross Country Racing, Spirou, Toonsylvania, DSF Fußball und unzählige weitere Titel!



VERLAGSANSCHRIFT
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64
Fax: (0031) 53 – 430 91 57

REDAKTIONSANSCHRIFT
BriStein Verlag GmbH
Oststr. 4-6
44866 Bochum
Deutschland

REDAKTION
Chefredaktion
(gemeinsam verantwortlich für den Inhalt)
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

REDAKTIONSDIREKTOR
Martin Mirbach

TEXTCHEF
Martin Wilmer

TEAM
Tom Gerlach
Benjamin Kegel
Martin Messing
Karsten Rohloff
Björn Seum
Lukas Wilde

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
Harmen van 't Loo
Arjan Bos

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHÄFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg

ANZEIGENLEITUNG
Michel Kieselstein

ABO-SERVICE
big.N ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): DM 88.- (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 98.-
Zuständig:
Elisabeth Goossen
E-Mail: aho@bristein.com



























SPIELREGELN

Zuerst musst du die Karten natürlich ausschneiden. Dann werden sie zu gleichen Teilen an zwei bis vier Spieler verteilt. Der Geber sucht sich eine Eigenschaft seiner obersten Karte aus und liest den Wert laut vor. Die anderen Mitspieler antworten mit dem entsprechenden Wert ihrer Figur. Wer den höchsten Wert hat, bekommt die Karten der anderen Mitspieler. Weisen zwei Karten den gleichen Wert auf, kommt es zu einem Stechen zwischen den betreffenden Spielern. Hierzu werden zunächst die soeben ausgespielten Karten aller Spieler auf den Tisch gelegt. Dann lesen die gleichstarken Spieler den Wert für diese Eigenschaft von ihrer nächsten Karte ab. Wer nun den höchsten Wert hat, gewinnt alle auf dem Tisch liegenden Karten sowie die aus dem Stechen. Gespielt wird, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.



























SPIELKARTEN SERIE: 5

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele. *Die Spielregeln findest du im Heft.*

AUSGABE NUMMER 5/2000



DM 8,80 • Sfr 8,80 • Bfr 220 • Dkr 46
Lfr 214 • L 13000 • öS 70